ZZAP!
Anno I n° 5
OTTOBRE 1986
L. 3.500
Edizione italiana della rivista inglese più venduta
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
PER ATARI C. 64 C. 16 MSX SPECTRUM
GIOCHI CALDI DI OTTOBRE
Go for the Gold
Iridis Alpha
Parallax
Super Cycle
Beyond the Forbidden Forest
Monty on the Run
Batman
Heartland
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR E' MEDAGLIA D'ORO
E' NATO E' STATO LUI!
Jeff Minter è il felice padre di Iridis Alpha
Intervista a Chris Butler, programmatore di Ghost'n' Goblins.

MAGMAX
Nichibutsu
Nichibutsu
Nichibutsu
SPECTRUM
Lit. 19.900
COMMODORE 64
Lit. 19.900
AMSTRAD
GOLDEN
COIN-OP
CLASSIC
WAKELIN
imagine
..the name of the game
L'incredibile arcade di
Nichibutsu è ora disponibile per
il tuo home computer!
Diventa MAG MAXcon
Mag Max
SOFT center
MASTERTRONIC s.a.s. Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ariberto, 20
20123 Milano
Tel. 8360720

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 22
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

NP

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/51986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32
20141 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

CHIACCHIERE DI PRIMO AUTUNNO

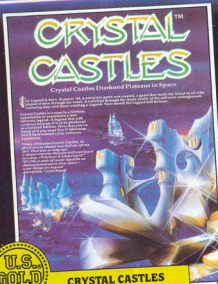
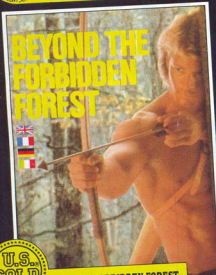
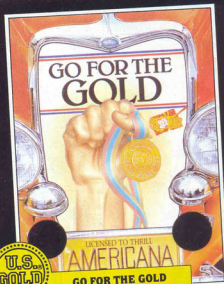
OSPITI FISSI

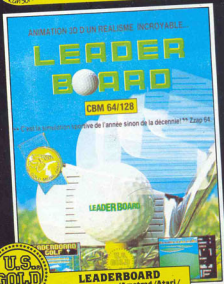
I GIOCHI CALDI

GAME KILLER
VIVI!
VINCI!
SUPERA!
D. - Che cosè il Game Killer?
R. - È una cartuccia rivoluzionaria che ti permette di giocare tutti quei giochi "impossibili" senza venire ammazzato!
D. - Com'è possibile?
R. - È molto semplice, basta inserire la cartuccia Game Killer nella parte posteriore del tuo computer.
D. - Vuoi dire che posso arrivare fino in fondo a tutti i miei giochi? Non posso crederci!
R. - Sì, incredibile ma vero! Game Killer funziona con tutte le migliaia di giochi con collisioni fra "sprite".
D. - Ma questa è fantascienza! Sarà possibile nel 2000.
R. - Ma no, esiste già!
D. - Ci crederò quando potrò vederlo!
R. - Allora, corri dal tuo rivenditore di fiducia se ne vuoi trovarne ancora una.
Prezzo
Lit. 35.000
IVA incl.
ROBTEK
COMMODORE 64/128K
è un'esclusiva
MASTERTRONIC
MASTERTRONIC s.a.s.
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europe

CRYSTAL CASTLES
C-64/Spectrum/Amstrad

GO FOR THE GOLD
C-64

BEYOND FORBIDDEN FOREST
C-64

LEADERBOARD
C-64/Spectrum/Amstrad/Atari/Atari ST/Amiga

U.S. GOLD All American Software

PRIMA PAGINA

SOFTWARE ITALIANO

Per questo numero avevamo previsto uno speciale sul 20° SIM Hi-Fi IVES, nel quale avremmo presentato ai nostri lettori le novità hardware e software viste alla Fiera di Milano. Purtroppo, di novità di cui vale la pena parlare non ce n'era neanche una e quindi lo speciale è saltato.
È triste dover constatare che gli stand delle società che si muovono in questo mercato si contavano sulle dita di una mano, ma questa è la cruda realtà.
Possibile che questo benedetto Bel Paese non riesca a mettersi alla pari con gli altri paesi europei, dove il mercato degli home computer e del software gioco è una realtà di fatto.
Non mi si venga a dire che questa realtà esiste solo in Gran Bretagna, visto che, proprio l'altro giorno, sfogliando l'ultimo numero della rivista francese *Tilt*, sono rimasto colpito dal numero di giochi di produzione francese pubblicizzati nelle sue pagine, nonché dai numerosi titoli di giochi inglesi e americani distribuiti (ufficialmente) da società locali.
Non voglio affrontare qui il discorso della pirateria, bensì quello della produzione di giochi originali italiani.
Perché in Francia riescono a produrre giochi originali (e esportarli all'estero: vedasi l'esempio della Infogrames di cui abbiamo presentato, il mese scorso, il gioco Mandragore) e in Italia no?
Si dirà che la Francia non fa parte del "terzo mondo" del software come l'Italia; si dirà che, almeno in questo settore, è più vicina al resto dell'Europa.
E l'Ungheria, allora? Certo nessuno potrà affermare che l'Ungheria è più vicina all'Europa di quanto lo siamo noi. Eppure dall'Ungheria arrivano molti dei programmi di successo di questi ultimi anni, venduti da società rinomate come Activision, Atari, Ocean, Mirrorsoft, Broderbund, Sierra, Virgin e altre.
Giochi quali Eureka, Scarabeus, Golf Construction Set, tanto per nominarne alcuni, sono stati realizzati dalla Andromeda, una società nata per iniziativa di un intraprendente ungherese, Robert Stein emigrato in Inghilterra nel '56. Il «cuore» di Andromeda, è a Budapest, dove Stein ha messo in piedi nove studi di produzione di software, operanti in appartamenti in affitto. Budapest non è certo più vicina a Londra di quanto lo sia, ad esempio, Milano. Eppure, che io sappia, non esiste in commercio (all'estero) un solo programma-gioco realizzato in Italia.
Non mi si venga a dire che qui da noi non ci sono programmatori capaci di realizzare un gioco vendibile all'estero. Come membro della giuria che ha assegnato i premi al concorso «Computer Play '86», ho potuto constatare la capacità dei programmatori-hobbisti italiani e posso dire che è più che discreta. Certo, a volte è un po' *naif*, ma quello che manca, a mio avviso, è soltanto un po' di esperienza e, soprattutto, qualcuno che li sappia indirizzare sulla strada giusta, qualcuno che sappia consigliargli come trasformare un buon programma realizzato artigianalmente in un prodotto professionale. Purtroppo non può essere una rivista a interpretare questo ruolo; l'unica cosa che noi possiamo fare è lanciare un appello perché qualcuno raccolga il messaggio e si faccia avanti.
L'intelligenza dei programmatori-hobbisti italiani è a disposizione di chi è in grado di farla fruttare, con beneficio di tutti: dell'investitore, dei programmatori e, perché no, della bilancia dei pagamenti.

Riccardo Albini

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Cari miei, la vita è dura, uno lavora, si applica, si sbatte e poi lo contestano. Ma com'è che non siete mai contenti? E poi ci sono quelli che fanno Sherlock Holmes e scoprono gli altarini! Ma noi non abbiamo segreti per nessuno, soprattutto non abbiamo paura di nessuno e rispondiamo a tutti.
Per quelli che hanno chiesto degli abbonamenti, la risposta è NO. Non è previsto per ora un servizio abbonamenti per Zzap!, ma non preoccupatevi. Chiedete al vostro edicolante di ordinare una copia per voi e solo per voi e di tenerla al sicuro. Inventatevi una parola d'ordine o qualcosa del genere.
Per quelli che hanno chiesto di Dragon's Lair la risposta è tra i test.
Per quelli che non hanno ancora scritto lo facciano alla svelta o non troveranno più posto: queste pagine sono già prenotate per i prossimi 89 numeri. Hasta luego!

Ti scrive un "informatico sperduto" sono rimasto estasiato dalla bellezza e dal congruo numero di recensioni presenti, notando con rincrescimento che mancano quelle sui giochi del mio computer: il Plus/4.
Massimiliano Oleotto, Udine

Sono un ragazzo di 13 anni, residente a Parma. Vi scrivo per farvi i complimenti, ma anche una critica: quando ho trovato in edicola il numero due di ZZAP!, l'ho comprato perché era l'unico che parlava anche di computer MSX (...) ero entusiasta, impaziente di trovare in edicola il 3° numero. Ora, mentre vi scrivo, ho appena finito di leggerlo e vi devo onestamente confessare che mi avete deluso. Il motivo è semplice: non vi è nemmeno un microscopico spazio per computer MSX.
Massimiliano Poli, Parma

Ho un Commodore 16 da un anno e sono soddisfatto del suo rendimento (...), ora dovreste spiegarmi perché pubblicate uno o due giochi su 25!
Rino Ansi, Venezia

Sono un ragazzo di 13 anni e possiedo un MSX, la vostra rivista mi piace molto, però mi dispiace che anche voi, come moltissime altre riviste tralasciate un po' alcuni computer (tra i quali il mio, l'Atari, ecc.).
Andrea Capecchi, Borgosatollo (BS)

(...) Però devo ammettere che la vostra rivista ha un piccolo difettuccio, cioè non riesco a trovare molti giochi per C 16. Quindi vorrei stimolarvi a pubblicare più games per il mio piccolo computer.
Michele Locarini, Marotta di Fano (PS)

Siete troppo forti!!
Ma però devo farvi una critica! Su più di 20 giochi che descrivete, solo due per il C 16, è troppo poco!
Roberto Agnesi, Roma

(...) Trovo che dedichiate un po' poco al C 16, infatti gli amici che conosco e che posseggono un C 16, non è che siano molto entusiasti delle due sole recensioni che fate.
Giuseppe Verzi, Milano

Complimenti per la rivista, tutto quello che scrivete è molto giusto e tozzo. Ora qualche critica: nel numero 3 non vi era un gioco che non fosse per Spectrum o per C64; ho un C 16 e sono rimasto (a dir poco) deluso; il Commodore 16 ha più giochi dell'Atari e dell'MSX messi insieme, consultate Mastertronic Market, spero che la presente sarà accettata insieme ai miei consigli.
Gianni Romano, Genova

Sono o ero uno dei vostri più assidui lettori, ho letto il primo numero e mi è piaciuto moltissimo, ho letto il secondo numero e mi è piaciuto anche di più, così tanto che lo ho consigliato a tutti i miei amici che avevano il computer (due che hanno il Commodore 16, come me).
Aspettiamo tutto il mese di luglio e finalmente sabato 18 esce il numero 3. Non stavamo nella pelle e ci siamo sparati tre copie fresche di stampa, ma era come una bella mela piena di vermi infatti su venticinque giochi recensiti ve ne era uno solo per il C 16!! e per dir di più anche compatibile per lo Spectrum e per il 64, considerando i fatti potevate anche eliminare la scritta C16 in copertina, mi avreste risparmiato 3.500 lire e gli insulti dei miei quasi (per colpa vostra, e anche per la mia fiducia riposta in degli ingrati come voi) ex amici.
Questa è una delle poche volte che posso dire di aver buttato all'aria i miei soldi.
Comprerò il numero 4 della vostra rivista ma se si ripeteranno queste cose... addio da parte mia e da tutti i miei amici.
Roberto Minà, Roma

Sensi di colpa? Orgoglio ferito? Demagogia? O altro? Il motivo che ci ha spinti a raggruppare alcune delle lettere di protesta che ci accusano di considerare i vari C 16, MSX o Atari come computer di serie B, è per noi assolutamente ignoto! Ma è poi vero che il nostro atteggiamento è così schiovinista? È pur vero che contano i risultati e non i tentativi, per cui le vostre critiche sono fondate, ma dietro ogni numero di Zzap! ci sono deprimenti ricerche di software per i succitati computer che giungono sempre ad un unico risultato: quasi zero assoluto!
Certo ogni mese escono, anche se in quantità infime, giochi dedicati al C 16 o all'MSX, ma quanti di questi pochi meritano una pagina di recensione? Per questo abbiamo deciso di "passare" solo materiale che superi il **decente** *come giudizio globale, sapendo che questo avrebbe scontentato qualcuno e l'avrebbe fatto gridare al tradimento.*
Con questo non intendiamo considerare chiuso l'argomento: continueremo a sbatterci per procurarci dei buoni giochi per ogni numero e magari non ci limiteremo alle ultimissime novità.
ABBIATE FIDUCIA!!

Cara redazione di Zzap,

vi scrivo per dirvi che ho fondato un club per gli utenti di computers Atari (compatibili XL) e che è in funzione da un anno. Ci siamo messi in contatto anche con Atari Clubs americani che ci forniscono vari tipi di materiale. Agli iscritti viene consegnata una tessera plastificata e degli adesivi. C'è anche il nostro giornale ricco di notizie varie. Inoltre volevo dire una cosa a "Matteo Longo di Genova": non è vero che non ci sono programmi per i computer Atari! I programmi ci sono eccome! Solo che ci sono nei negozi più specializzati. Volevo anche dirgli di iscriversi al nostro club (se lo desidera) scrivendo a questo indirizzo: Erba Fabio, via Nazionale 18 Vigano S. Martino 24060 Bergamo. Oppure telefonando dalle 15.00 in poi al n. 035/820074. FANTACOMPLIMENTI PER LA RIVISTA OK!!! P.S. (Una domandina). Sulla vostra rivista a pagina 68 del n. 2 si dice che l'Atari ha presentato il Kit per rendere il 520 ST compatibile col PC-IBM. Questa compatibilità è completa? Poi si dice che questo Kit deriva da una versione più sviluppata per l'Atari 800. Ciò vuol dire che c'è un Kit che rende IBM compatibile anche l'Atari 800??? (Vi prego di rispondere).
CIAO!!

Atari club Bergamo®

Ecco un bel servizio che potreste utilizzare. Uno chiede e l'altro offre. Intendiamoci però! Non facciamo i furbini! La cosa ci sta bene nel caso di computer i cui programmi sono poco reperibili o per i club seri, il primo che ci scrive dicendo "ho 3.000 programmi per il C 64, ecc., ecc." lo seghiamo immediatamente.
Quindi chi ha orecchie per intendere... sennò gliele tagliamo.

P.S. Per quanto riguarda la domanda di Fabio Erba non posso garantire per l'emulatore MS-DOS dell'Atari ST perché non ho ancora avuto modo di provarlo, ma so che viene regolarmente pubblicizzato e venduto in Inghilterra. Il kit dell'Atari 800 da cui si dice sia stato derivato quello per ST, non era per l'MS-DOS, ma per programmi in CP/M, un sistema operativo per computer a 8 bit.

BMV

Carissimo Zzap!
Siete fantastici! Dal primo numero che ho potuto seguire comprandolo in edicola ne sono rimasto entusiasta! Mi presento: sono un ragazzo di 14 anni possessore di un Atari 800 XL. A causa della scarsa reperibilità dei programmi dedicati a questo sistema mi sono deciso a scrivervi nella speranza che voi pubblichiate il mio appello dedicata a tutti i possessori di un computer Atari: *contattatemi* a questo indirizzo: Fabio Roccia — via Allumiere n° 15 — 00179 Roma.

Ho scoperto perché **Videogiochi** è sparito quando è apparso Zzap!: la redazione è praticamente la stessa! E allora perché non pubblicate su Zzap! qualche spiegazione, qualche chiarimento sulla scomparsa di **VG**: non pensate di doverne a tutti i lettori che vi hanno sempre seguito con interesse?

Paolo Severini, Chiavari (GE)

Che cosa ho scoperto!!!!
Ebbene sì, vi ho scoperto. Tu, Maurizio, e tu, Alberto, tu, Benedetta, e tu, anche tu, Riccardo... lo, una collezione "quasi" completa di **Videogiochi**... 2 dico 2 anni, ma che dico? 3 anni e 4 mesi di fedeltà a Videogiochi... E voi... da aprile a maggio... **ZZAP!** che cosa mi combinate? Pubblicate un altro giornale, che io, non conoscendolo, compro solo ora... Troppe lacrime sul viso per continuare a scrivere! Vi posso solo augurare buona fortuna (non ne avrete bisogno, non vi preoccupate) e... CIAO!
Quasi quasi spedisco 'sti du' fogli a via Rosellini 12, fa lo stesso??
Confessate: dove sta via Ariberto? È una parallela di via Rosellini, eh! O sicuramente qualcosa del genere... Neanche un po' di rispetto per i "defunti"!

Roberto Bargigia, Roma

Cara redazione di Zzap!, sono un vostro assiduo lettore, già dai tempi di **Videogiochi**.
Pensavate di farla franca, eh?
Sì, vi ho riconosciuti tutti, Riccardo Albini (prima membro del comitato redazionale e dopo direttore al posto di Stefano Guadagni), Benedetta Torrani (idem, e dopo capo della redazione) e i vari Danilo Lamera, Maurizio Miccoli e Alberto Rossetti.
Comunque, cari amici, avete fatto molto bene perché Zzap! è una rivista eccezionale, mentre Videogiochi era diventata una rivista obsoleta.

Carlo Giulio Pasca, Milano

E va bene, ci avete scoperto!
Sì, siamo "quelli di Videogiochi", o meglio, lo eravamo, adesso siamo "quelli di ZZAP!".
Ma ora guardiamoci nelle palle degli occhi: ragazzi, non vorrete mica che vi tediamo col raccontarvi la rava e la fava dei retroscena del mondo editoriale.
Noi ne faremmo volentieri a meno. Anzi, ne facciamo a meno.
Quindi chiudiamo qui. Grazie, comunque, per esservi ricordati di noi. Vuol dire che qualche buon ricordo l'abbiamo lasciato.
P.S. E poi c'eravamo stufati di dover avere a che fare con i più assatanati copiatori di Milano per avere i giochi in anteprima. Qui a ZZAP! invece è tutta riba originale, che "gira" sempre e non si impianta. Vero, 2703?

Salve ZZAP!
Ho scritto questa lettera per esprimere un sincero voto sulla vostra rivista, e per darvi anche qualche consiglio.
La copertina innanzitutto è ben disegnata con titoli chiari, e con la specificazione dei computer; una lamentela, dovreste specificare quanti giochi recensite per ogni computer (solo 2 per il C16 e più di 15 per il CBM 64, che vergogna!!!).
I giochi sono ben recensiti anche se ci sono poche immagini (carenza piuttosto grave!) e non sempre il prezzo (!).
Poi ci sono delle rubriche che a mio parere (scusate se sono un po' severo) non servono a nulla e nessuno le legge, potreste eliminare queste rubriche come per esempio Quattro menti vagabonde (da addormentarsi) e sostituire con altre recensioni, poi dovete sopprimere i fumetti finali che non hanno né capo né coda, anche se sono ben disegnati.
Poi rimane la rivista di adventure che malgrado è dedicata esclusivamente al C64, è ben fatta, e può soddisfare gli utenti di questo computer.
Infine darò dei giudizi come fate voi sui giochi.

PRESENTAZIONE 77%
Ben disegnata la prima pagina, buoni i titoli ma non si specificano i giochi recensiti per ogni computer.

GRAFICA 79%
Simpatici i due piccoli personaggi che si aggirano per le pagine della rivista (Rockford & Thingie) e anche le facce dei recensori, ma spesso poche schermate dei giochi.

APPETIBILITA 90%
Tutti quei giochi fanno colpo su chiunque.

LONGEVITÀ 60%
Buona per il C64, discreta per lo Spectrum, scarsa per l'Atari (solo due giochi) assolutamente insufficiente per il C16 (un solo gioco recensito, sul n. 3 e per di più schifoso), e assolutamente inesistente per l'MSX (zero giochi).

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 73%
Non costa molto, ma dedica un niente ai possessori di C16, Atari, MSX.

GIUDIZIO COMPLESSIVO 79%
Praticamente è solo per il C64 e lo Spectrum.
Mi sono riferito in particolare al n. 3. Quello che praticamente era tutto per Spectrum e C64.
Salve e spero che cambierete.

Giacomo Liberti, Perugia

Come! Non saremmo neppure **Gioco caldo**? *Rifiutiamo il tuo giudizio globale! Noi siamo i migliori! Medaglia d'oro, d'argento e di bronzo e dateci anche i premi di consolazione da 25 milioni! Non c'è paragone tra Zzap! e una qualsivoglia rivista di settore. Se "quattro menti vagabonde" ti hanno fatto addormentare, ti consigliamo di non leggere il solito articolo "tecnico" (c'è di fisso ovunque) sulle possibilità grafiche del VIC II o simili perché ti porterebbe al coma irreversibile.*
Grazie, comunque, non ce l'abbiamo con te, anzi su alcuni punti hai ragione, ma un bello sfogo è sempre salutare.

Sono possessore di un Commodore 64. L'altro giorno, parlando con un mio amico, mi disse che, per caricare i nostri, potevo digitare "S?". Ho fatto così ed improvvisamente lo schermo è scomparso; ora anche se spengo e riaccendo il mio computer, sullo schermo non appare nulla. Cosa posso fare per ovviare a tale inconveniente?

BY DANY. ROMA.

Distinti saluti.

Certi amici è meglio perderli che trovarli! E poi dove ha trovato questa brillante idea? Abbagliato dall'insolito quesito ho provato, se devo dire la verità non sul mio 64, a digitare il famigerato comando e il computer ha tranquillamente risposto "SYNTAX ERROR". Peccato, credevo d'aver trovato un bello scherzo da fare! Mi dispiace tanto per il tuo computer ma ho come l'impressione che lo dovrai portare a riparare. Un consiglio: non raccontare nulla dell'accaduto a quelli dell'assistenza.

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:
CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

CAMPANIA
E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
ELETTRONIC CISA, via G. Vacca 35/37 - Salerno
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
FOTO OTTICA FIERRO, viale Mellusi 23 - Benevento
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
PESCE MARIO, via G. Marconi 5 - Torre del Greco (NA)
RADIOTECNICA LA'PERUTA, via San Giovanni 6 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:
COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:
ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
CAREM, p.za Cittadella 40/41 - Piacenza
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
DENISCO LUIGI, via Roma 281 - Soliera (MO)
GRANDI MARCHE, via Emilia 161/163 - Imola (BO)
HI-FI MUSIC CENTER, via Dante 1 - Parma
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
SC COMPUTER, via S. Martino 4 - Castelsanpietro T.M. (BO)
SO.V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SPAZIO BIT: p.za Codronchi I/A
v.le Carducci 103
c/o Centro intermedio Imola (BO)
TUTTI FRUTTI, via Pio IX 19 - S. Giovanni Persiceto (BO)
VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
ZANICHELLI GEMMINO, via A. Saffi/via E. Casa - Parma
AMPS, p.za Guidazzi 4/5 - Cesena (FO)
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
C.E.M.M., via Ravenna 145/155 - Ferrara
CHARLIE, p.za T. Tasso, 6 - Ferrara
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER, via Campo di Monte 122 - Forlì
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
FERRARI LUCIANO, via Vittorio Veneto 109 - Massalombarda (RA)
MONTANARI ILARIO, Largo Calderoni - Lugo (RA)
OVANI LINO, via Menegazzi, 30/36 - Comacchio (FE)
P.L.Z. Informatica, p.le Sercognani 6/C - Faenza (RA)
PROGRAMM, c.so Isonzo 44/C - Ferrara
SUPER BIT, v.le Bolognesi 37 - Forlì
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
TOP BIT, via Veneto 12 - Forlimpopoli (FO)

FRIULI VENEZIA GIULIA:
LESTAN CLAUDIO: via Garzarolli 105 - Gorizia

LAZIO:
ARIGO GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, Primo Sottopassagio Staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTER MARCONI, via Bagnera 45/47 - Roma
DATA SOFT, via Oberdam 31 - Latina (Roma)
DATA RING, via Cavour 57/9 - Nettuno (Roma)
DI SALVO, via Sforza Pallavicini 12 - Roma
ELETTRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
LA CHIOCCIA, v.le Marconi 277 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo
OTTICA FOTO BRUNO, c.so Cento Stelle 32 - Civitavecchia
TECNOVIDEO, Lungomare Capoto 402 - Gaeta (Roma)

LIGURIA:
CEIN Centro Infomatica, via Merano 3 rosso - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
HI-FI MALASPINA, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova

LOMBARDIA:
ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
FRATELLI FRIGERIO, via Garibaldi 55 - COMO
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL COMPUTER, via Pozzi 13 - Casalmaggiore (CR)
IL MONDO DEI BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
LEONI SHOP, c.so p.ta Romana 123 - Milano
MM COMPUTERS, via Bonana 19 - Darfo Boario T. (BS)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIDEO TIME, via Carcano 14 Saronno (VA)
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:
CARMENATI RENATO, p.za V. Veneto 8 - Macerata
CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
ELETTROCASA TV HI-FI, via Salaria 186/A - Stella di Monsampolo Tr. (AP)
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
FET. CET., via Filelfo 25 - Tolentino (MC)
GIANNOBI MUZIO, c.so Cavour 93 - Macerata
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona
MASSICCI LEO, via Val Venosta 3 - Porto d'Ascoli (AP)
P.A.M.O. COMPUTER SHOP via Leopardi 12 - Falconara (AN)

MOLISE:
COMPUTER SHOP, via XXIV Maggio 133 - Campobasso

PIEMONTE:
AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
BOSETTI FRANCO, via Roma 149 - Fossano (CN)
CERUTTI MAURO, c.so Torino - Pinerolo (TO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
F.LLI MANAZZA, via Gramsci 38 - Cerano (NO)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
M.T. INFORMATICA, c.so Cesare 56 bis - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, c.so Nizza 42 - Cuneo

PUGLIA:
ARTEL, via Fanelli 206/26 - Bari
CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte - Bari

SARDEGNA:
COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:
A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
EMPORIO DEL GIOCATTOLO, via Maglienti 47 - Sciacca (AG)
FOTO OTTICA COMPUTER LEONE, v.le Teocrito 108 - Siracusa
MAGIS DATA COMPUTER, via Pescara 2 - Siracusa
MASUCCI, c.so Pisani 60/A - Palermo
MI FOR, p.zza Nastasi 29 - Milazzo (ME)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina
PRESTIGIOVANNI AGADINO, via Umberto 162 - Giardini Naxos (ME)
TUTTO COMPUTER, via Garibaldi 30/C - Giarre (CT)

TOSCANA:
ATEMA, via B. Marcello 1/a-1/b - Firenze
BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo
C.I.S.I.D. COMPUTER, via Pasubio 1 - Grosseto
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
IL GLOBO, p.za 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
MARCHESCHI GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PI)
F.lli PALMIERI, via Fiume 9 - Grosseto
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA:
EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

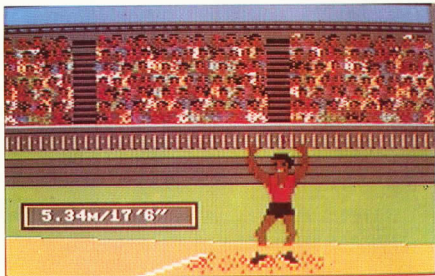
VENETO:
CASA DEL DISCO, via Ferro, 22 - Mestre (VE)
CASA DEL DISCO, p.zza Beata Beatrice 9 - Vicenza
CASA DELLA RADIO, via cairoli 10 / p.za Navona 6 - Venezia
COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CENTRO HI-FI, galleria Gribaldi - Thiene (VC)
DIMENSIONE UFFICIO, via Rossi 10 - Lendinara (RO)
ELETTRONICA BISELLO, Borgo Scroffa 9 - Este (PD)
FREZZATO BRUNO, via Adige, 67 - Granzette (Ro)
GHEDIN Elettrodomestici, via Miranese 283 - Chirignago (VE)
PAVAN ELIO & C., via Crrarese 19 - Montagnana (PD)
VIDEO PLAY, via Bonazzi 14 - Arzignano (VI)

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese) Tel. 0332/212255

GO FOR THE GOLD

Americana, casseta L.9.900, solo joystick o tastiera, per C64

Se preferite manipolare il vostro joystick, col posteriore ben appoggiato su una sedia, invece di darvi alla sana attività all'aria aperta, potete ugualmente cimentarvi in vari eventi sportivi grazie a ***Go For the Gold*** dell'Americana. Ci sono sei diversi eventi, che devono essere caricati separatamente: tre mettono alla prova i vostri muscoli "manipolatorii", gli altri tre richiedono invece tempismo e riflessi pronti.

Prima di caricare un evento dovete digitare il numero di giocatori (fino a sei), i loro nomi e nazionalità (ad esempio Mad Dog Reagan USA, Hunchback Giulio Italia, ecc.) e scegliere il colore della divisa (ad esempio, maglietta e pantaloncini rossi per Gorbachov). Dopo di che potete caricare uno qualunque dei sei eventi e vedere i veri record mondiali per quell'evento, spingendo il joystick in certe direzioni. Una volta che avete visto con cosa dovete confrontarvi potete cominciare il gioco. Un altro elemento interessante di ***Go For the Gold*** è l'opzione di *replay* e di *classic replay*. Dopo aver completato un evento, lo potete rivedere premendo il tasto F1. Oppure, se lo desiderate, rivedere il *replay* classico: un'emulazione di quando fu stabilito il record mondiale. Quest'opzione è molto utile con il sollevamento pesi per studiarne la tecnica. Se riuscite a fare un record mondiale o un buon punteggio potete salvarlo (SOLO nella versione

su disco). Ecco un breve resoconto di tutti gli eventi...

100MT PIANI

Questo semplice evento si gioca su un percorso a scorrimento, con il vostro personaggio al centro dello schermo. Quando sentite il colpo di pistola, smanettate freneticamente il joystick a destra e a sinistra. Più smanettate, più velocemente correrà il vostro personaggio. In questo evento possono competere uno o due giocatori. È meglio giocare in due perchè c'è in più il gusto della sfida.

110MT OSTACOLI

La visuale e il modo di giocare sono gli stessi dei 100mt piani, ma se smanettate soltanto, il vostro uomo andarà a sbattere contro gli ostacoli e farà un bel capitombolo.

Questo l'ho giocato lo scorso anno e mi ricordo che mi colpì favorevolmente. Infatti, l'unica cosa che non andava era il prezzo. Ora potete gustare le sue delizie sportive per una frazione del suo costo originale! La grafica è ottima, il suono si addice a tutti gli eventi e il programma è estremamente giocabile e compulsivo. Tutto ciò che posso dire è: compratelo!

Per rimediare, dovete premere il pulsante di fuoco quando arrivate all'ostacolo. Tra un'ostacolo e l'altro smanettate il joystick per acquistare velocità.

SALTO IN LUNGO

Ancora un evento che ha luogo su uno sfondo scorrevole. Muovete il joystick a destra e sinistra per acquistare velocità nella rincorsa e quando il vostro uomo arriva alla linea di battuta, premete il joystick per farlo saltare. Se avete calcolato bene il tempo, si libererà in aria per poi cadere nella sabbia. Quando è "in volo" spingete il joystick verso destra per "dargli" il colpo di reni, altrimenti cadrà all'indietro, atterrando sul posteriore e compromettendo così la lunghezza del salto.

Nonostante sia un po vecchiotto, non dimostra l'età che ha. La presentazione è di prima e vi sono, qui e là per il gioco, un mucchio di tocchi di classe, come ad esempio i replay. Tre dei sei eventi richiedono frenetici smanettamenti e sono un po' monotoni, ma gli altri tre sono eccezionali e richiedono grande tempismo; mi sono piaciuti particolarmente il tiro con l'arco e il sollevamento pesi. Go For the Gold *è in pratica una simulazione sportiva di classe che non dovrebbe essere trascurata da qualunque appassionato del genere, specialmente ad un simile prezzo.*

Ecco qui un vecchio gioco risuscitato ad un prezzo che è una frazione del costo originale. Benché le simulazioni sportive siano ormai cosa da tutti i giorni, Go For the Gold *è veramente una delle migliori. L'animazione è realistica, piena di tocchi di classe, e aiuta a renderlo perfettamente giocabile. Il gioco non si accontenta dell'ovvio e quindi vi ritrovate cose come l'atleta nel salto in alto che attraversa lo schermo diagonalmente, diventando sempre più grande mentre si avvicina alla linea di battuta. Il tiro con l'arco ha un buon tocco, il sollevamento pesi è difficile e i tuffi mettono realmente alla prova il vostro tempismo. Questo è un gran prodotto ad un prezzo ridicolo. Non perdetelo!*

TIRO CON L'ARCO

Questo è il primo evento che non richiede smanettamenti del joystick, testando invece il vostro tempismo. La visuale è in 3D: del vostro arciere vedete soltanto la mano che tiene l'arco, mentre in lontananza sono visibili i bersagli. Per caricare una freccia sull'arco tenete premuto il pulsante di fuoco e tirate il joystick verso di voi. Una volta che la corda è tesa, potete muovere l'arco per tutto lo schermo e, usando il mirino montato sulla freccia, inquadrare il bersaglio.

Il computer provvedere a compensare automaticamente per la distanza dal bersaglio, quindi non dovrete preoccuparvene, ma dovrete però fare attenzione al vento e compensarne l'effetto. La velocità e la direzione del vento sono indicate sullo schermo e aggiornate costantemente.

SOLLEVAMENTO PESI

Questo evento è in due parti, sollevamento *a strappo e in sospensione*, e anch'esso mette alla prova il vostro tempismo. In entrambi i casi c'è un sollevatore grande e grosso che vi guarda dallo schermo e il controllo dei movimenti di sollevamento avviene spingendo o tirando il joystick. La chiave del successo consiste nel calcolare i tempi dei movimenti del sollevatore: se perdete il tempo di uno strappo o non gli date tempo sufficiente per mettersi saldo sulle gambe, farà cadere i pesi. Lo strappo è l'evento più semplice e richiede una serie di tre movimenti del joystick per sollevare i pesi: su/giù/su (con pause). Il sollevamento in sospensione è più difficile e richiede uan serie di cinque movimenti: su/giù/su/giù/su (con pause).

SALTO DAL TRAMPOLINO

Questo evento è visto di fianco. La vostra donna (è proprio una lei) sta all'estremità sinistra del trampolino e quando date un colpetto verso destra al joystick, comincia la breve rincorsa fino all'estremità opposta del trampolino. Quando la raggiunge spingete il joystick verso l'alto per farla saltare, tirate in giù per stenderle le gambe e poi nuovamente in su per farle spiccare il salto. Se avete scelto bene i tempi, si libererà nell'aria eseguendo salti mortali, poco prima dell'impatto con l'acqua tirate il joystick verso di voi per farle assumere la posizione verticale. I punti vengono dati a seconda dell'eleganza del tuffo, moltiplicati per il fattore di difficoltà del tuffo stesso.

Presentazione 98%
Fantastica: istruzioni informative, modi demo, opzioni di replay...

Grafica 93%
Personaggi grandi e ben animati e fondali convincenti

Sonoro 84%
Motivetti piuttosto squillanti e boati del pubblico in stile sciacquone, ma diversi buoni effetti sonori.

Appetibilità 95%
Azione sportiva divertente e compulsiva fin dallo sparo dello *starter*.

Longevità 93%
Ottenere un record mondiale è un compito altamente desiderabile ma difficile.

Rapporto qualità/prezzo 98%
Neanche un deca per una delle migliori simulazioni sportive per il 64. Sareste pazzi a perdervelo.

Giudizio Globale 95%
Un meraviglioso gioco sportivo che è impegnativo, compulsivo, graficamente eccellente e ad un prezzo stracciato. Che altro dire?

IRIDIS ALPHA

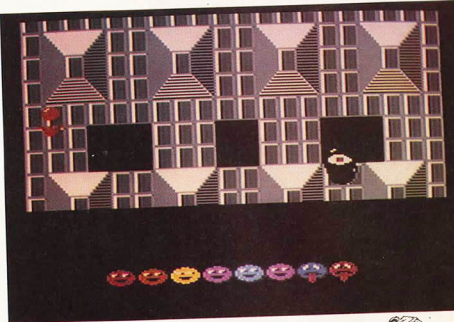
Llamasoft/Hewson, L.19.900 cassetta, solo joystick. Per C64

Iridis Alpha è un pianeta lontano da tutto e tutti, meglio così se si considera la sua turbolenta struttura sociale e il fatto che la fisica, come noi la conosciamo, cessa di comportarsi come dovrebbe. Due razze vivono su questo ombelico dell'universo: i colorati ma stupidi Zzyaxiani e i più intelligenti ma passivi Gilby.

La razza Zzyaxiana consiste di diverse separate sub-culture, che vanno dagli Uccelli Bo Lyk alle Facce Bleurgh, tutte però unite dietro una sola causa: la distruzione della razza Gilby e del loro pianeta. I Gilby, d'altro canto, non sono così stupidi e desiderano soltanto condurre una pacifica esistenza.

Sfortunatamente per loro, la minaccia Zzyaxiana è tale che sono stati costretti a costruire potenti macchine da guerra viventi, i Gilby Robot Fighters (GRF) per affrontare i Zzyaxiani sul loro stesso terreno.

Il problema è questo: gli Zzyaxiani stanno rubando l'energia generata da Iridis Alpha, una situazione che a lungo andare potrebbe portare all'implosione del pianeta. Per porre rimedio alla situazione, i Gilby hanno adattato le loro macchine da guerra per recuperare energia dai corpi dei Zzyaxiani ed iniettarla nel nucleo del pianeta. Questo processo di recupero di energia uccide la vittima Zzyaxiana, ma dato che ce ne sono a mucchi non importa poi tanto.

Gli Zzyaxiani attaccano in ondate separate, e quando ne viene fatta fuori una, non ritorna più. Ci sono venti ondate per ciascna parte del pianeta e devono essere distrutte tutte prima che Iridis Alpha possa essere considerato salvo. Ma ecco che ora arriva la parte strana... Ciascun abitante Gilby di Iridis Alpha ha un *doppleganger*, voi compresi, e questo *doppleganger* vive nel lato inferiore del pianeta (che è un'immagine speculare della superficie). Un solo *doppleganger* alla volta può essere attivo e questa attività deve essere commutata alternativamente tra i due. La ragione di questa commutazione sta nel fatto che quando un *doppleganger* è attivo, quello passivo comincia a deperire: il suo stato di entropia è visualizzato nella parte inferiore dello schermo in forma di icona che cambia di colore. Quando l'icona è nera significa che il *doppleganger* passivo è in condizioni disperate e se l'attività non viene commutata, allora entrambi i Gilby moriranno. Quando l'attività viene commutata, lo stato di entropia viene resettato e il deperimento riparte da zero.

Il gioco è carino e gentile verso il giocatore e per i primi tre livelli non dovete preoccuparvi dello stato di entropia, dopo di che, però, la storia dell'entropia entra in vigore.

Per passare da un *doppleganger* all'altro bisogna sparare ad un Zzyaxiano e poi volare attraverso l'anello che questi si lascia dietro, ma attenzione perché non dovete premere il pulsante di fuoco per essere in grado di passare all'altro lato del pianeta. Di conseguenza, è consigliabile tenere il pulsante di fuoco premuto se non si vuole saltare all'impazzata da un lato all'altro del pianeta.

Il GRF o Gilby ha due modi operativi: può volare e passeggiare. Per passare da un modo all'altro bisogna trovare un pezzo di terra e atterrarvi se siete in modo volo oppure saltare in aria tenendo premuto il pulsante di fuoco se siete nel modo passeggio. In entrambi i modi avete la possibilità di sparare cosa essenziale per combattere i minacciosi Zzyaxiani che volano, saltellano o vagano per il pianeta. Quando viene col-

A prima vista, Iridis Alpha *è un gioco alla* Defender *con azione frenetica e insensata furia distruttiva. Ma un ulteriore approfondimento, rivela che sono necessari strategia e riflessi mentali rapidissimi. È velocissimo, è impegnativo, è sconvolgente: è anche molto difficile. In effetti,* Iridis Alpha *è anche un gioco eccellente. Ma per me e per quelli lenti come me è veramente TROPPO. Se siete dei patiti di* Defender *non ho dubbi a raccomandarvelo, ma statene alla larga se siete più adatti ad un tranquillo pomeriggio con* Spindizzy*. Ehi Jeff, che ne dici di fare qualcosa per noi gente pacifica?*

pito un Zzyaxiano, la sua energia viene trasferita al Gilby e visualizzata su un grafico a barre nella parte inferiore dello schermo. Vi sono due di questi grafici, uno per ciascuno dei due *dopplleganger*. Le barre aumentano a seconda dei Zzyaxiani fatti fuori, benché se uno di questi si scontra con un Gilby, allora un po' di energia va perduta.

La condizione energia di un Gilby è rappresentata dal suo colore: più chiaro è, più energia ha a bordo. Se è bianco l'energia deve essere scaricata volando sopra la "Area del Nucleo" del pianeta (una striscia di terra), passando in modo passeggio e rimanendo fermi per uno o due secondi. Il livello di energia del Gilby è molto critico: può trasportarne soltanto un tot prima che si sovraccarichi; troppe collisioni con gli Zzyaxiani e una completa perdita d'energia hanno le stesse conseguenze.

Se riuscite a trasferire sufficiente energia nel nucleo, vi viene concesso di partecipare ad un piccolo gioco bonus sottoforma dello sport favorito dei Gilby, la corsa punto a punto. Qui dovete correre per uno schermo a scorrimento verticale il più in fretta possibile. Più veloce sarete più punti bonus verranno sommati al vostro punteggio "bonus bounty" (che viene aggiunto al vostro punteggio totale quando finisce il gioco in corso).

Questo processo "scarica-energia" più gioco bonus è presente in tutto il gioco. Se scaricate sufficiente energia vi viene concessa la possibilità di trasportarvi in un'altra parte di Iridis Alpha. Ciascuna parte del pianeta ha il suo gruppo di alieni e l'energia deve essere depositata allo stesso modo. Una serie di icone nella parte inferiore dello schermo mostrano in quali pianeti ci si può trasportare, volando attraverso i "cancelli di trasporto" che appaiono sulla superficie del pianeta. Durante tutto il gioco potete richiamare una tabella di progresso che mostra quanta energia è stata depositata su ciascuna parte del pianeta per mezzo di una serie di grafici a barra. La tabella di progresso appare anche a intervalli regolari durante il gioco dopo aver fatto fuori un certo numero di alieni. Se la continua azione vi stanca, potete rilassarvi giocando il gioco nel modo di pausa, *Made In France*, che è un simpatico e facile gioco di riflessi. C'è anche un modo di pausa per *MIF* chiamato *DNA*, che rientra nella stessa categoria di *Psychedelia*, essendo un piacevole intrattenimento visuale.

Questo è il miglior Shoot'em up *per 64. Tutto avviene ad una velocità sorprendente, e la prima volta che lo giocate vi sembra di non aver alcuna possibilità di controllare quello che succede. Giocandolo, invece, vi rendete conto che AVETE effettivamente il controllo di ciò che fate ed è incredibilmente facile farsi prendere dal gioco. La grafica è stupenda e i cattivi Zzyaxiani sono vari e numerosi. Tra i miei preferiti ci sono le* Facce Bleurgh *e i rifugiati dello* Star Gate*: ma non li ho ancora visti tutti!*
Gli effetti sonori ti lasciano di sasso e sono i migliori che abbia mai udito. Il rumore del laser che colpisce il bersaglio è brillante e aspettate di finire lo schermo bonus e sentirete che suono! Come la maggior parte dei giochi di Jeff non piacerà a tutti, ma se vi piacciono i shoot'em up, *allora non potete perdere questo gustoso gioco d'azione: è per il Commodore quello che il glucosio è per la vostra lingua.*

Ancora una volta Jeff ha trovato un approccio originale all'ormai vecchio genere shoot'em up. *"E ancora una volta sono rimasto molto colpito.* Iridis Alpha *sembra un incubo, ma si gioca come un sogno. La grafica è pulita — i cattivi sono vari e colorati, e molto ben definiti — e gli effetti sonori sono ottimi si adattano perfettamente al gioco. Un gioco da non perdere per tutti i fanatici del genere* shoot'em up.

Presentazione 97%
Incredibile. Due modi di pausa e, tra le altre cose, un'eccezionale tabella dei record.

Grafica 94%
Sprite geniali, ottimo effetto specchio e diversi sfondi colorati.

Sonoro 96%
Effetti sonori incredibili e una strana musichetta frattale nello schermo del titolo.

Appetibilità 94%
All'inizio è difficile prendere la mano a causa dei concetti che stanno alla base del gioco...

Longevità 95%
Ma una volta che avete preso la mano soltanto l'abilità e i riflessi vi possono portare avanti.

Rapporto qualità/prezzo 94%
Per quello che offre non potete lamentarvi del prezzo.

Giudizio globale 95%
Un altro prodotto di Minter stupefacente e innovativo, che si guadagna il titolo di miglior *shoot'em up* per C64.

"... E LE PECORE?"

BEYOND THE FORBIDDEN FO

Us Gold, L.19.900 cassetta, solo joystick. Per C 64

La foresta ha improvvisamente perso la sua pacifica atmosfera, qualcosa bolle in pentola. L'odore è cambiato, gli uccelli sono scomparsi, anche l'erba è diversa. In che razza di posto siete capitati? Qualcosa di tremendo è successo nella foresta e voi state per scoprire cosa.

Ecco pronto lo scenario per un viaggio: un viaggio *oltre la foresta proibita*.

Siete soli nel mezzo di una foresta, armati soltanto di un arco e una faretra di frecce. Potete muovervi a sinistra e a destra, nonché dentro e fuori dallo schermo in modo pseudo-3D. Delle linee sul bordo dello schermo indicano l'elevazione delle frecce che tirate contro i cattivi.

All'improvviso, dal confuso sottobosco proviene un fruscio e appare un enorme scorpione, la cui unica motivazione sembra essere la vostra distruzione. Frettolosamente scappate lontano per avere una migliore veduta della schifosa creatura, vedete il suo punto debole e prendete la mira... La freccia penetra la sua corrazza e del sangue fuoriesce copiosamente dal suo corpo. Sfortunatamente, è soltanto stordito e si mette subito alle vostre calcagna con rinnovata ferocia. Il secondo, preciso, colpo dovrebbe ucciderlo, ma se sbagliate mira morirete avvelenati. Una volta morto, lo scorpione scompare in una scintillante nuvola di colori e subito dopo si verifica un accadimento mistico: una eterea fanfara risuona dall'alto e dal cielo discende una sfera splendente, che vi regala una freccia d'oro che vi servirà nella vostra missione. La sfera se ne va, e vi ritrovate nuovamente solo: un mero mortale in questa disumana foresta.

Il prossimo abitante che incontrerete è un *Verme* (in inglese nel testo, ndr). La terra trema, annunciandone la presenza, e poi una grottesca creatura a forma di verme fuoriesce dal terreno, con le mascelle spalancate. Sono necessari cinque colpi per uccidere la bestia, ma se sbagliate vi raggiungerà e vi trascinerà nella sua tana...

Una volta che avete ripulito la foresta delle creature terrestri, penserete d'essere salvo, ma sentirete subito un ronzio e vedrete apparire in cielo un'enorme creatura volante: una mostruosa libellula con una lunga proboscide in grado di risucchiarvi tutto il sangue che avete in corpo. Attirate la minaccia alata a livello degli occhi, poi scoccate una freccia e guardate la libellula disintegrarsi in una nuvola di fumo malefico.

Il corpo celeste discende un'altra volta e vi regala un'altra freccia sacra da aggiungere alla vostra collezione.

La quarta ed ultima varietà di bestia che incontrerete nella foresta è il Megatherium, una lucertola puzzolente che appare improvvisamente dal sottobosco con la sola intenzione di annientarvi.

Se uccidete il rettile, riceverete un'altra freccia d'oro.

Quando avete raccolto un minimo di sei frecce, potrete entrare nel Mondo Sotterraneo e cercare di distruggere il malvagio Demogorgon.

Spazzata via da un'ondata malefica, la foresta scompare ed appare un avvertimento...

Ora vi trovate in un sistema di caverne infestate da pipistrelli. I pipistrelli sono i guardiani del malvagio e se ne uccidete uno potrete accedere alla caverna all'e-

Questo gioco ispira proprio paura. È così carico di atmosfera che mi sono messo a chiedere pietà quando la libellula ha succhiato tutto il sangue. Non so cosa sia a generare questa intensità, ma so che funziona a meraviglia. Ad essere onesto, devo ammetterlo che non sono molto bravo a giocarlo, ma guardarlo mentre qualcuno lo gioca è come vedere un film dell'orrore. Giocatelo a luci spente e vivete l'esperienza di uno dei più tenebrosi giochi mai creati.

REST

La grafica è un po' cruda e lo scorrimento a parallasse un po' sussultante. *Ma l'intensità dell'atmosfera e gli effetti speciali rendono questo gioco divertentissimo da giocare: proprio come l'originale che fu pubblicato oltre due anni fa. La musica che accompagna il gioco è eccezionale, carica d'atmosfera. Mi è particolarmente piaciuto il pezzo che fa da sottofondo all'ingresso nel Mondo Sotteraneo: un ottimo rimixaggio di uno dei pezzi originali, migliorato con l'aggiunta delle urla dei pipistrelli. Per non parlare del brano musicale che accompagna il confronto con Demogorgon: fantastico! I fan di* Forbidden Forest *non saranno certo delusi da questo gioco, degno successore dell'originale.*

strema sinistra dove sta in agguato l'orribile Hydra. Fortunatamente la vostra scorta di frecce viene raddoppiata appena entrate nella caverna. L'hydra è un'enorme bestia a quattro teste che sputano fuoco e l'unico modo per distruggerla è colpire le quattro teste. Così facendo, trasformerete l'Hydra in una pietra grigia.

Ora incontrerete il più malvagio di tutti, il Demogorgon, una specie di serpente i cui occhi lanciano fulmini contro coloro che cercano di opporglisi. L'unica vostra speranza sta nel localizzare la fessura nella sua armatura e distruggerlo con un colpo ben assestato. Se riuscite a colpirlo nel suo punto debole, esploderà con un mostruoso urlo e di lui resteranno solo brandelli di carne. Il male è stato sconfitto una volta per tutte e la foresta è nuovamente tornata ad essere un luogo felice. A questo punto, vi trasformate in una nuvola, mentre il sole sorge su un nuovo mondo, un mondo di felicità, pace e, soprattutto, senza cattivi.

Questo deve essere uno dei migliori giochi che abbia mai giocato. L'atmosfera creata dallo scorrimento a parallasse, il graduale cambio tra notte e giorno, e la musica spettrale lo rendono più un'esperienza che un gioco. L'unico vero problema è lo sciocco metodo di caricamento: ci mette più tempo di Conan *a caricare e se morite nella seconda parte del gioco, dovete spegnere il computer e ricaricarlo! Ciò è molto noioso, poiché sarebbe stato facilmente rimediabile. Ciò nonostante,* Beyond The Forbidden Forest *è un gioco brillante, un gioco grazie al quale sono fiero di possedere un 64.*

Presentazione 80%
Caricamento lento, ma compensato da un ottimo schermo del titolo e da istruzioni dettagliate.

Grafica 81%
Cruda, ma molto efficace.

Sonoro 97%
Colonna sonora sorprendentemente di atmosfera e buoni effetti speciali.

Appetibilità 95%
Molta atmosfera e voglia di giocarlo fin dall'inizio.

Longevità 89%
Giocabile anche se non eccessivamente vario.

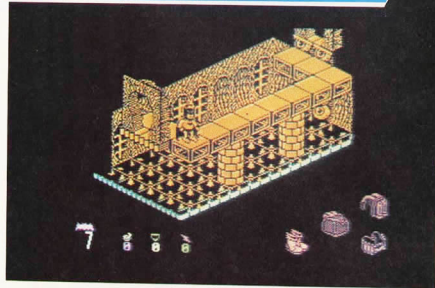
Rapporto qualità/prezzo 86%
Un mucchio di azione "gela sangue" per i vostri soldi.

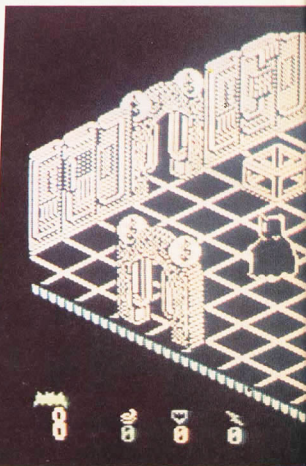
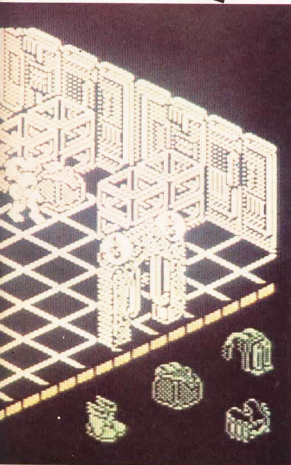
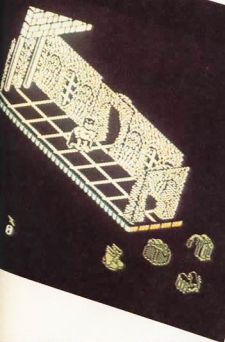
Giudizio globale 91%
Raccapricciante e avvincente, e soprattutto molto divertente.

"AVETE VISTO IL "VERME"?"

BATMAN

Ocean L. 19.900 cassetta, joystick e tastiera per Spectrum, C 64, Amstrad

Gente, c'è bisogno che vi spieghi chi è Batman prima di andare a cominciare? Spero proprio di no anche perché penso che siano ben pochi quelli che non hanno mai apprezzato le vicende di questo grandissimo personaggio dei fumetti, comparso nelle edicole a ruota di un altro immortale e memorabile eroe: Superman (o Nembo Kid se avete superato la trentina).
Batman è il supremo e degno difensóre di Gotham City, una città immaginaria obiettivo privilegiato di una schiera di criminali dai nomi e dalle abitudini più bizzarre: la Donna Gatto, il Jolly, il Pinguino, ecc.
A differenza di Superman, Batman è un comune mortale, ma anche lui ha un'identità ufficiale, ed è quella di un tranquillo e un po' lezioso miliardario di provincia che vive in una casa principesca oziando con un suo più giovane ed inseparabile amico. Questa però è solo l'apparenza perché in realtà, alla bisogna, Bruce Wayne (questo è il nome ufficiale), si trasferisce nei sotterranei del suo palazzo, indossa un lugubre costume da pipistrello e va a caccia di criminali insieme al suo compagno, Robin.
Cose d'altri tempi, che succedevano prima che Mazinga rovinasse tutto!
Ebbene, oggi anche Batman è il protagonista di un videogame, e per dirla tutta probabilmente il gioco a cui dà il nome è il migliore tra tutti quelli che sino ad oggi si sono avvalsi del supporto di qualche celebre personaggio dei fumetti **Batman** è un prodotto Ocean ed è un classico arcade advenutre che sfrutta appieno la strada maestra di **Knight Lore** ed, in genere, di tutti i giochi della Ultimate.
La storia è molto semplice e, pur assumendo determinate

caratteristiche del personaggio che la ispira, ha tutti i tratti caratteristici del genere Robin, l'inseparabile compagno di Batman, è stato rapito (e non chiedetemi da chi). Batman ha il compito di liberarlo, e voi per lui. Per riu-

Nulla da dire su questo Batman marcato Ocean e figlio illegittimo della Ultimate. È un gioco bello e difficile che non delude in nessun aspetto: programmazione, resa grafica, dinamica di gioco ed opzioni sono tutte al di sopra della media. Non vorrei sbagliarmi, ma questo videogame è quello che ci farà passare ad una nuova generazione di arcade adventure, o comunque resterà per molto tempo un modello da prendere come riferimento per ogni spunto successivo.
È tutto OK, non perdetevelo!

scirci il nostro campione deve esplorare i complessi sotterranei della Bat–caverna, un intricato labirinto di 150 stanze disposte su nove piani, per recuperare i pezzi della Bat–navicella che gli consentiranno di partire alla riscossa del compagno. Aggirandosi per le stanza Batman deve vedersela con una nutrita schiera di ostacoli e con una fitta truppa di nemici dalle più orribili fattezze. Teste mozze, demoni e cani si muovono infatti nei locali della caverna con il solo scopo di privare il nostro eroe incappucciato di una delle nove vite a sua disposizione. Fortunatamente però non tutto è così ostile all'interno del sotterraneo. C'è infatti, sparsa qua e là nei meandri, una vera e propria Bat–attrezzatura pronta ad aumentare il potenziale del nostro amico. Si tratta di scarpe per balzi surdimensionati, una borsa porta oggetti, un jet—pack ed una cintura anti–gravitazionale per librarsi a mezz'aria.
Oltre a questi aiuti, Batman può contare anche su provvidenziali "pillole" energetiche per avere vite supplementari, salti extra-lunghi, una maggiore velocità di marcia ed anche una temporanea invulnerabilità.
Lo schermo rappresenta di volta in volta l'ambiente in cui si trova il personaggio del videogame.
La prospettiva è quella di una assonometria (3–D) delle stanze viste dall'alto, un po' alla maniera di **Movie**, risolta graficamente molto bene anche se non all'altezza del titolo che abbiamo appena citato. Batman ed i suoi antagonisti sono anch'essi ben definiti ed animati; privi di incertezze, sfarfallamenti e rallentamenti per la presenza di più personaggi che si muovono contemporaneamente, segno evidente di una programmazione più che accurata.
La gestione del gioco è pressoché ottimale ed il movimento del personaggio principale, governato via joystick, è perfetto.

Infine, un'altra grande idea che fa di questo gioco un prodotto al di sopra della media è che ci sono dei punti chiave, lungo il percorso che, oltrepassati, consentono, al termine della partita, di ricominciarne un'altra partita da quel punto, senza bisogno di dover ripetere tutto da capo. È un vero esempio, quest'ultimo, di programmazione illuminata cui da tempo non eravamo abituati.

Presentazione 86%
Buona la confezione, ottimo lo schermo di presentazione nello stile del fumetto, ma soprattutto moltissime opzioni di gioco. Forse alcune sono inutili, ma è quanto di più completo c'è sul mercato.

Grafica 80%
La grafica è molto buona e si attesta sui migliori standard del genere. **Movie** però era definito un pochino meglio.

Sonoro 75%
Di più proprio non si poteva chiedere all'altoparlante (?!) dello Spectrum.

Appetibilità 89%
Gli amanti del genere lo troveranno esaltante. Gli altri non potranno fare a meno di provarlo.

Longevità 87%
Un gioco che vi "prende" subito, anche se le difficoltà che nasconde potrebbero scoraggiare gli *arcader* più superficiali ed insofferenti.

Rapporto qualità/ prezzo 90%
Un raro esempio di un prodotto che vale più di quello che costa.

Globale 91%
Semplicemente...lo stato dell'arte negli arcade/adventure.

DRAGON'S LAIR

Software Projects, L.19.900 cassetta, solo joystick, per C64

Il vecchio Re Aetheried era un'anima buona; oh, che anima buona che era. Poi un giorno, all'improvviso, arrivò un drago brutto e cattivo e si portò via la sua bellissima e giovane figlia. Prima che il sole scomparisse dietro gli alberi, il drago lanciò un ultimatum: se il re non gli avesse consegnato il suo tesoro, sua figlia sarebbe finita alla griglia.

Il re era piuttosto contrariato da questa cosa, quindi si mise a cercare un eroe per salvare la sua figliola. Tutti i cavalieri locali se la facevano sotto, tranne uno, Dirk il Temerario, campione del bene e distruttore del male! Egli non aveva paura di un ridicolo drago, oh no; indossò la più bella armatura che potè trovare e si preparò a mettersi alla ricerca della principessa...

Questa è la trama della nuova conversione da arcade della Software Projects. Sono state convertite nove scene che apparvero nella macchina originale, le quali vengono caricate una alla volta **mentre giocate**. Di conseguenza, quando finite uno schermo, il successivo è lì pronto per voi. E quando cominciate a giocarlo, si carica il successivo, e via dicendo. Ecco una descrizione dettagliata dei nove schermi:

IL DISCO CHE CADE

Dirk è saltato sopra un disco che improvvisamente comincia a precipitare in un buco profondo. Voi dovete fare in modo che Dirk stia sul disco, mentre i tirapiedi del drago cercano di farvi cadere. Se riuscite a stare abbastanza a lungo sul disco, questi si ferma, consentendovi di saltar giù — se siete abbastanza svelti!

IL CORRIDOIO DEI TESCHI

La scena è molto simile alla controparte da bar. Dirk si trova in un corridoio, con porte da una parte e dall'altra.

Improvvisamente si aprono e ne saltano fuori minacciosi teschi e scheletri giganteschi. Usando la sua fedele spada e un buon lavoro di gambe, Dirk deve evitare o far fuori i malintenzionati cattivoni.

LE CORDE CHE BRUCIANO

Questa scena è come uno schermo di un "platform game" classico. Un grande fuoco sta bruciando sotto i piedi di Dirk, il quale deve raggiungere l'estremità superiore dello schermo aggrappandosi alle corde dondolanti tra le piattaforme, prima che il fuoco lo raggiunga. Il tempismo è essenziale giacché le fiamme mangiano le piattaforme.

LA STANZA DELLE ARMI

Dirk è capitato inavvertitamente nella stanza delle armi "animate" del drago. Sono stati usati grossi *sprite* per rappresentare l'azione mentre Dirk deve evitare o distruggere le minacciose armi volanti.

RAMPE E STUPIDI GOON

Una serie di rampe formano la strada per lo schermo successivo, ma sfortunatamente sono guardate da malvagi Goon. Non fermatevi troppo a combatterli, poiché le rampe scompaiono e Dirk può incontrare il suo destino fatale.

LA STANZA DEI TENTACOLI

Dirk sta tranquillamente camminando per una stanza dall'aspetto innocente quando all'improvviso appaiono, dalle crepe nei muri e nel soffitto, degli enormi serpenti. Uccideteli o verrete soffocati dalle loro spire mortali.

IL SECONDO DISCO

Esattamente identica alla prima scena

LA SCACCHIERA MORTALE

Affrontate il campione di Sputafuoco in un duello mortale. Dovete inseguirlo per una gigantesca scacchiera e farlo fuori. Ma la bestia trasforma i quadrati in mortali pozze di fuoco che dovrete evitare se volete restare vivi.

MORTE AL DRAGONE

Anche qui dei grossi *sprite* rappresentano la scena nella quale avviene lo scontro finale tra Dirk e Sputafuoco: il premio per il vincitore è la principessa.

Considerando l'immensa differenza tra un lasergioco e un normale computer-gioco, penso che la Software Projects abbia fatto un buon lavoro con questa conversione. La grafica non è buona come avrebbe dovuto essere, ma il sistema di caricamento della cassetta è assolutamente geniale. Si spera che verrà usato di nuovo per dare ai possessori di cassette un nuovo tipo di gioco. Il gioco stesso è vario e combina tutti i tipi di aspetti del gioco elettronico. Non si tratta di un programma particolarmente brillante, ma è impegnativo e compulsivo.

Devo dire che non sono certo rimasto stupefatto da questa conversione. La grafica sembra definita poveramente per la quantità di spazio che occupa, e l'azione — benché non particolarmente veloce — diventa estremamente frustrante al punto che ti viene quasi voglia di lasciar perdere. Il sonoro è ragionevole, suppongo, ma non conferisce alcuna atmosfera al gioco. Non compratelo pensando alla versione arcade, ne resterete probabilmente delusi.

Non gradisco gran ché i lasergiochi da bar, particolarmente Dragon's Lair. *Devo però ammettere che la* Software Projects *ha tirato fuori il meglio da un brutto gioco. Quello che più mi sorprende di questo gioco è la tecnica di caricamento della cassetta, che funziona molto bene. Con un po' di fortuna riusciranno a produrre un gioco decente con cui sfruttare questo nuovo sistema di caricamento. Non mi dispiace questa conversione, è il concetto originale che non mi piace.*

Presentazione 90%
Buona la confezione e le istruzioni, superbo il sistema di caricamento, ma ci sono ancora alcuni fastidiosi ritardi per tutto il gioco.

Grafica 71%
Variano tra il discreto e il buono.

Sonoro 60%
Varie ariette, ma niente di ispirato.

Appetibilità 70%
L'interesse per il gioco arcade attrae obbligatoriamente.

Longevità 69%
Salvare la principessa è difficile, ma non proprio compulsivo.

Rapporto qualità/prezzo 65%
Nove schermi di azione per due deca.

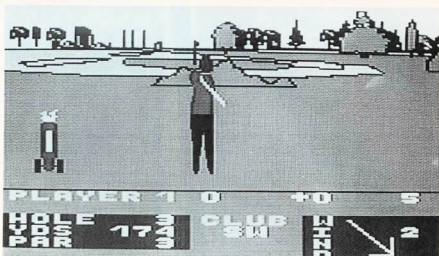
Globale 69%
Una buona conversione e un concetto interessante, diluiti da alcuni deboli elementi di gioco.

HOLE IN ONE

Mastertronic (MAD), cassetta, L.9.900, joystick o tastiera, per C64

Hole in One è il contributo della Mastertronic alla lunga lista delle simulazioni di golf. Iniziate dalla piazzola di partenza, gambe divaricate, maglione di Pringle e pantaloni svasati. A fianco, la borsa del caddy: sembra vuota ma in realtà contiene una pletora di mazze ben assortite.

La prima cosa da fare, come vi direbbe qualunque esperto golfista, è bersi un bicchierino (cosa che può spiegare la posizione poco ortodossa del giocatore). Dopo di che scegliete la mazza tra i legni e i ferri a disposizione: è meglio iniziare con un legno. Dopo che avrete selezionato la mazza, nella parte superiore dello schermo apparirà una freccia. Spostandola, si modifica la direzione della pallina.

Premendo il pulsante di fuoco controllate la mazza e tirando indietro il joystick potete determinare l'ampiezza del *swing*. Per tirare bisogna premere il pulsante di fuoco una seconda volta. Vi ci vorranno un paio di colpi per arrivare al *green*, ma una volta li potete tentare di infilare la buca, visualizzata in una finestrella nell'angolo inferiore destro dello schermo. Posizionando correttamente una freccia dietro la buca dovreste essere in grado di infilarla. C'è anche un'opzione per due giocatori nella quale si tira a turno secondo le regole del golf. Ah, infine c'è un'opzione allenamento che vi permette di fare il giro del percorso.

Non ho mai giocato a Leader Board ma non è difficile pensare che questo sia un furto di terza categoria. Questo gioco dovrebbe chiamarsi Mr Sprite Deformato Regge un Rametto e Colpisce una Palla Piena di Idrogeno. Quello che mi ha annoiato di più (e sì che all'inizio mi sono anche divertito) è quando lanciate la pallina dentro a un lago: lo schermo ridisegna il paesaggio e vi trovate in piedi sulla superficie del lago! Il programma allora si rende conto che non è possibile e vi riporta sul tee! Oh Dio mio. Per quel che mi riguarda una tazza di thè e un paio di sandwich sono meglio che una partita a Hole In One.

Dopo Leader Board *eccoci di nuovo ai tremendi programmi di golf. Questo è veramente brutto, forse con qualche riga in più di programma sarebbe potuto essere buono, ma così com'è è proprio un gioco palloso. È anche frustrante, seccante, nonché una bella schifezza! La grafica è molto povera: lo schermo di caricamento assomiglia a un uomo-elefante che gioca a golf, il personaggio principale è completamente deforme e da come si muove la pallina sembra che sul percorso tiri un vento da 90 miglia all'ora. Cominciate a risparmiare e compratevi* Leader Board*: è più caro ma è molto meglio.*

Se per immagine, suono e giocabilità, Hole in One *fosse un po' più simile a* Leader Board *sarebbe sorprendente. Sfortunatamente non lo è. Con qualche sforzo in più* Hole in One *sarebbe potuto essere bello come* Leader Board, *avendo in più i percorsi del golf inglese. Ma il giocatore sembra deforme, anche se in effetti è ben animato, e il movimento della pallina è insufficiente e per niente realistico. Mi piace il modo in cui è disegnato lo scenario del gioco ma non mi piace giocarci. È una vergogna: sarebbe potuto essere un buon gioco.*

Presentazione 64%
Schermo dei titoli sufficiente e buona presentazione del gioco sullo schermo.

Grafica 61%
I fondali sono efficaci, il giocatore e la pallina no.

Sonoro 29%
Qualche semplice motivetto e alcuni effetti sonori.

Appetibilità 54%
Riesce a "prenderti" abbastanza, nonostante il modo irrealistico e insolito in cui si gioca.

Longevità 35%
Non è abbastanza giocabile per essere irresistibile.

Rapporto qualità/prezzo 44%
La simulazione di golf più economica che c'è...

Giudizio globale 38%
... ma non una delle migliori.

MISSION ELEVATOR

Micropool, L.19.900 cassetta, joystick e tastiera, C 64 e Amstrad

Messaggio dal quartier generale... c'è una missione difficile e pericolosa... ci serve un tipo forte, intelligente e coraggioso... se credete di essere l'uomo giusto informatene il quartier generale.
O.K., siete abbastanza uomini per affrontare questa pericolosissima missione? Non preoccupatevi, non finirete in un vicolo diroccato o in posti del genere.
Quando l'FBI mette su un quartier generale lo fa con stile in un hotel con tutte le comodità.
Ma non tutto va per il meglio, anche perché gli agenti del servizio segreto si sono infiltrati e scorrazzano per i corridoi e le stanze. Il vostro compito (ve lo dico anche se l'avete già capito da un bel 10 minuti) è quello di beccarli uno per uno e di tirargli le orecchie, così imparano quegli spioni!
Ma quei vigliacconi hanno anche piazzato una bombazza da qualche parte, e se non la trovate prima che il meccanismo finisca la sua corsa — Kaboom — tutto quanto andrà a carte quarant'otto.
Per bloccare il conto alla rovescia del detonatore dovete trovare un codice diviso in 16 parti. Ogni parte del codice specifica una direzione e vengono date secondo un ordine che va ricordato.
L'hotel ha la bellezza di 62 piani divisi in 8 livelli, ognuno dei quali contiene due parti del codice. È possibile muoversi attraverso gli otto piani di una sezione usando gli ascensori che si trovano in grande abbondanza.
Per passare alla sezione seguente di otto piani dovrete utilizzare l'uscita d'emergenza, ma non prima d'aver portato a termine due incarichi.
Prima di tutto dovete trovare una chiave che apre tutte le porte blu. Poi dovrete aprirle per scovare il portiere che sarà felice di fornirvi la chiave dell'uscita d'emergenza.
Sfortunatamente il portiere non è dietro a tutte le porte, anzi può capitarvi di trovare un agente nemico, o peggio ancora (peggio ancora?, ndr), una signora che si spoglia integralmente. Questo vi costerà 100 punti (gomitata, gomitata, strizzata d'occhio, non dico altro).

Questo gioco è pieno di particolari carini come l'estintore o la partita a dadi. Ma non lasciatevi fuorviare, si tratta di un gioco niente male. Gli agenti nemici saltano fuori quando meno ve l'aspettate e sparano come pazzi. Se avete i riflessi abbastanza pronti potreste riuscire a bruciarli, lasciandoli stesi sul pavimento. Il sonoro non è niente di speciale, ma la grafica riesce a supplire a questa mancanza ed è brillante e divertente. A questo prezzo rappresenta un buon acquisto che vi terrà impegnati per secoli.

Ci sono in giro un sacco d'altri oggetti. Per acchiappare quelli utili dovete piegarvi ed esaminare di cosa si tratta. Ad esempio se guardate l'estintore, si spengono tutte le luci, così dovrete trovare un pacchetto di fiammiferi per accendere le candele per vederci qualcosa. Può capitarvi di arrivare ad un tavolino dove giocherete a dadi, o di ritrovarvi ubriachi fradici al bar (dopo aver trovato il denaro) e ricevere un pezzo di codice dal barman.
Potete esibirvi in una serie di numeri acrobatici, compresi calci volanti, tuffi (molto utili per evitare i proiettili degli agenti nemici), potete sparare e, naturalmente, andare a destra e sinistra. L'apertura delle porte e l'esame degli oggetti si ottiene premendo verso il basso e poi a destra o sinistra.
Auguri, futuro agente, ne avrai bisogno!

È una strana, ma giocabilissima e coinvolgente variazione sul tema dell'arcade adventure, anche se all'inizio non sembra. È pensato molto bene ed è un po' difficilotto, ma non mi ha per nulla stancato. A differenza di molti arcade adventure, l'azione è veloce e furiosa e manda l'adrenalina a mille. Globalmente è un ottimo esordio per la Micropool, e mi aspetto che continui così.

Presentazione 87%
È attraente sotto tutti gli aspetti.
Grafica 82%
Colorata e divertente, specialmente i cattivi sono ben disegnati ed animati.
Suono 43%
Motivetti ed effetti appena passabili.
Appetibilità 84%
Vi divertirà fin dall'inizio.
Longevità 83%
Un gioco difficile che richiede riflessi veloci e mente fredda.
Rapporto qualità prezzo 80%
Giudizio globale 84%
Un grande arcade adventure ispirato ad Elevator Action.

PARALLAX

Ocean, cassetta L.19.900, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad

Mentre le lune girano vorticosamente nell'infinito vuoto dell'universo e la luce filtra lentamente dai boccaporti della vostra sonda spaziale, tutto diventa chiaro: siete stati abbandonati, insieme ad altri cinque esperti astronauti, in un mondo artificiale. Sfortunatamente i vostri compagni sono sparpagliati in cinque diverse aree: Alpha, Beta, Gamma, Delta e Epsilon.

A prima vista, sembra che gli abitanti siano abbastanza amichevoli. Ma poi vi imbattete in alcune importantissime informazioni che rivelano i piani di un imminente attacco alla Terra. Nel disperato tentativo di liberarvi e di riportare queste informazioni, dovete contattare i vostri alleati nelle altre zone e scappare attraverso il portale di Epsilon.

Possedete una navicella spaziale IBIS con la quale potete girare per questo strano mondo artificiale. Con questa navicella molto sensibile e maneggevole potete girovagare per la superficie del pianeta e localizzare i codici che vi permetteranno di lasciare Alpha e andare su Beta, e così via. Sparpagliati sul pianeta ci sono vari hangar che contengono delle lettere che composte tra loro vi danno la parola d'ordine.

Le lettere sono nascoste dentro grandi computer — i Big One — e per inserirvi dovete avere una scheda. Queste schede sono in mano a degli scienziati che, come potete facilmente immaginare, non hanno alcuna intenzione di darvele. Così dovete stordirli il tempo sufficiente per prendergli le schede e infiltrarvi nel sistema.

Essere abbandonati su un pianeta inospitale non è certo un buon inizio: l'unico vostro amico è il denaro che avete sotto forma di crediti. Iniziate con 20 miseri crediti con i quali potete comprare una "Bonanza Survival Pack" contenente ogni tipo di cianfrusaglie in grado di tenervi in vita. Questi pacchi Bonanza possono essere acquistati in uno dei tanti Computershop, che si trovano anch'essi dentro gli hangar. Per fortuna le schede degli scienziati vi danno accesso anche ai loro conti correnti bancari, così non rischiate di restare a corto di soldi.

Ma l'esplorazione non è tutto in questo gioco no!. La parte principale del gioco consiste nel volare sopra la superficie del pianeta, poiché può essere difficoltoso cercare di atterrare fuori quando l'area di atterraggio è poco più grande della vostra astronave.

Gli alieni vi ostacoleranno il cammino scaricando le loro armi sul vostro IBIS nel tentativo di danneggiarlo: dovete distruggerli col raggio laser o evitarli. Sulla superficie del pianeta, rappresentati da dei quadrati neri, ci sono i Buchi Neri: se li attraversate dalla parte giusta daranno una forte accelerata alla vostra astronave, altrimenti decelererete. Altrettanto utili sono le Porte dell'Iperspazio, che trasporteranno a caso il vostro IBIS in un'altra zona dello stesso livello.

Una volta che avete tutti i pezzi del codice dovete localizzare il Computer Centrale rappresentato da una costruzione con su una grande lettera C: ma fate attenzione perché alcuni sono solo uno specchietto per le allodole. Una volta localizzato il vero Computer Centrale dovete lasciare l'astronave, entrare nell'hangar a fianco della costruzione e, con l'aiuto di uno scienziato narcotizzato, accedere al terminale e inserire il codice.

Una volta che il computer ha elaborato e accettato il codi-

R.E

Wow! La sequenza iniziale con i titoli è veramente tosta. Il gioco è un sogno da guardare e una meraviglia da giocare. Questo gioco, probabilmente, si merita la qualifica "arcade adventure" più di qualunque altro: se volete sopravvivere avrete bisogno di tutta la vostra prontezza di riflessi e materia grigia. Sono rimasto molto impressionato dal gioco nel suo complesso. Da un punto di vista della giocabilità, si vede che c'è stata un'attenta pianificazione del gioco in modo da non renderlo frustrante: dopo che avete risolto un livello, non siete costretti a rifarlo, ma potete affrontare gli altri livelli fino a raggiungere la fine. Ma non siate troppo sicuri, non sarà facile!

Ottima roba! Graficamente eccellente e più giocabile di quel che sembra. È uno strano miscuglio tra un arcade adventure e uno spara e fuggi che richiede di far funzionare bene il cervello e di essere veloci con le mani se si vuole sopravvivere. Tutto è stato pensato bene: lo scenario, l'obiettivo e il modo in cui lo si raggiunge, e l'intero programma è piacevole e divertente da giocare. Non sono molto entusiasta della musica dello schermo del titolo, che è impressionante ma troppo lunga, mentre la musica durante il gioco e gli effetti sonori sono grandiosi. Se siete un avventuriero o un fanatico dello spara e fuggi dategli un'occhiata.

JR

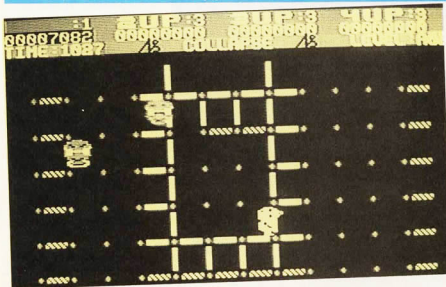
GP

Gran gioco! Bellissimo da vedere (il Mare Elettrico del quarto livello è ganzo), superbo da ascoltare (la musica dello schermo dei titoli è bella anche se la tira un po' per le lunghe). È anche molto divertente da giocare. I programmatori hanno uno strano senso dell'umorismo (come si può vedere anche dal loro ultimo gioco Galaxibirds) che trovo piacevole: scienziati narcotizzati, ed eh! Alcuni dei trabocchetti, soprattutto nei livelli superiori, sono veramente malefici e molte volte mi sono ritrovato a imprecare contro i Cuddly Chrix o Jovial Job. Parallax è un'insolita miscela di tre dei migliori generi di gioco elettronico e lo raccomando vivamente a tutti quelli che amano gli spara e fuggi con qualche cosa in più.

ce potete andare nella zona Beta. Di nuovo dovrete trovare il codice, ma questa volta lo schema del mondo artificiale è più complicato, quasi un labirinto.
Una volta che avete trovato la parola d'ordine giusta per un livello, potete inserirla in ogni momento senza bisogno di interrogare di nuovo lo scienziato, così da risparmiare tempo ed energia. Si può risparmiare energia anche utilizzando gli scudi, ma questo fa consumare rapidamente il carburante. Il punteggio aumenta sparando alle torrette e agli alieni: che possono trovarsi sulla superficie, in aria a bordo di astronavi o "sottoterra". Fate attenzione che alcuni scenari non possono essere sorvolati, altrimenti la vostra navicella verrà seriamente danneggiata.

Presentazione 94%
Bellissimo schermo dei titoli e molti elementi originali.
Grafica 82%
Sprite a posto e fondali con un efficace scorrimento a parallasse.
Sonoro 93%
Buoni effetti sonori e motivetti e una strana ma bellissima musica nello schermo dei titoli.
Appetibilità 90%
È necessario leggere le istruzioni, ma anche senza farlo è abbastanza facile capire il gioco.
Longevità 93%
Tosto, esigente e molto giocabile.
Rapporto qualità/prezzo 92%
Un acquisto vantaggioso.
Giudizio globale 93%
Un buon mixaggio tra uno "spara e fuggi" e un adventure arcade, con alcune "pennellate" in più per essere sicuri.

COLLAPSE

Firebird, cassetta L.19.900, solo joystick, per C64

Zen è una talpa e per di più distrugge tutto. La sua sola ambizione nella vita è quella di scassare ogni oggetto che incontri sul suo cammino. Beh, questo gioco è la sua pacchia: 96 schermi pieni di costruzioni di bastoncini che non aspettano altro che di venire distrutte.

Ogni volta che Zen arriva in uno schermo nuovo si trova di fronte a una rete di bastoncini grigi e di ponti zebrati. Per prima cosa deve darsi da fare con i bastoncini e colorarli di blu, semplicemente passandogli sopra. Dopo che Zen ha trasformato in blu tutti i bastoncini può mettere in funzione il suo piccolo magico Rotix. Il Rotix, muovendosi lungo due bastoncini adiacenti, li fa sparire.

Ci sono quindi due diversi modi di gioco. Nel primo, Zen non possiede magie, è giallo di colore e può, solo in questo stato, trasformare i bastoncini da gialli in blu. Alcuni bastoncini sono però troppo alti perché Zen possa raggiungere e quindi deve usare un pizzico di «magia talpesca».

Schiacciando il pulsante di fuoco, per magia Zen diventa rosso. Zen può allora fluttuare orizzontalmente ma quando deve muoversi verticalmente, deve andare lungo un bastoncino e saltare all'indietro: ma questo è possibile solo quando è giallo. Per arrivare a certi bastoncini deve costruire dei ponti e per far ciò ha bisogno ancora di un pizzico di magia. Può quindi fare una mappa e costruire una struttura di ponti in ogni direzione.

Ogni schermo deve essere completato in un dato limite di tempo. Come se ciò non fosse sufficentemente difficile, sono sempre presenti i "cattivi di turno": venire in contatto con uno di loro provoca la perdita di 100 unità tempo. Per fortuna Zen può tenere a bada i mostriciattoli con un pizzico di polvere magica e può guadagnare delle unità tempo collezionando dei gioielli che appaiono di tanto in tanto sullo schermo.

Agli appassionati dei rompicapo piacerà ma a chi ama mettere alla prova la sua capacità di azione, no. È uno di quei giochi in cui è facile capire cosa bisogna fare ma provate a risolvere quello che si deve fare è molto divertente ma non direi particolarmente attraente. La grafica e il sonoro sono abbastanza brutti ma il gioco c'è, e se vi piacciono i rompicapo elettronici vale la pena di dargli un'occhiata.

All'inizio **Collapse** *non era certo un gioco che mi ispirava, ma dopo poco tempo mi ha totalmente preso. È uno dei quei rompicapo frustranti che fa impazzire e che dovrebbe piacere a tutti. La grafica non è molto buona — se è per questo nemmeno il sonoro! — ciò nonostante il gioco segna dei punti in proprio favore: un movimento rapido, spesso altamente frenetico, e un evolversi dell'azione abbinato a una buona dose di capacità strategica. Non lasciatevi ingannare dalle apparenze: vale veramente la pena.*

Non sembra terribile e non mi ha impressionato molto la prima volta che l'ho giocato. Però dopo qualche partita mi ha accalappiato e non sono più riuscito ad abbandonarlo solo. È un semplice ma molto accattivante gioco stile arcade. Mi piace. Ogni schermo richiede reazioni rapide e pronte decisioni: più che altri giochi. Se come me amate un bel gioco rompicapo in stile arcade, allora **Collapse** *è un acquisito che vale la pena.*

Presentazione 78%
Caricamento e schermo dei titoli semplici, ma si può giocare da qualunque livello e possono giocare fino a quattro persone.

Grafica 27%
Abbastanza noiosa e povera di colori

Sonoro 19%
Alcuni semplici effetti sonori e poco più.

Appetibilità 80%
Non sembra un gran ché, ma si fa giocare bene.

Longevità 84%
96 schermi impegnativi.

Rapporto qualità/prezzo 90%
Il rompicapo elettronico più a buon mercato che esista...

Giudizio complessivo 85%
... e decisamente uno dei migliori.

MIAMI VICE

Ocean, L.19.900 cassetta, solo joystick, per C64, Spectrum e Amstrad

Non sono mai riuscito a rimanere seduto sulla poltrona per tutta la durata di una puntata di Miami Vice: ho sempre finito con l'addormentarmi e col vomitare. Se il gioco gli assomiglia non penso di essermi perso molto.

Pensavo che il telefilm di Miami Vice fosso brutto ma preferirei guardarne dieci puntate piuttosto che giocare ancora a questa sua -ufficiale versione elettronica". Noioso, stupido e ingiocabile sono le parole che userei per descriverlo: è un altro disastro della serie "film e videogiochi" che dimostra che è impossibile legare un buon gioco per computer a un film, o telefilm che dir si voglia. L'unica cosa bella del programma è la musica dello schermo dei titoli. Ma nessuno spende 19.000 lire per qualche bit di buona musica, non è vero?

I due fustaccioni di Miami, Crocket e Tubbs, sono di nuovo in pista: non dal vivo, per fortuna. Quando gli sbirri di Miami fanno il loro lavoro lo fanno in perfetto stile su una sgargiante Ferrari nera. Un vecchio spacciatore di droga è in città — il famoso MrJ — e si dice che abbia con sé un carico di mezza tonnellata di merce di contrabbando. L'appuntamento è fissato per sabato a mezzanotte. Il vostro compito consiste nel mettere sotto pressione la rete degli spacciatori, iniziando dal basso e precisamente dagli uomini che per miseri dieci dollari spifferano tutto. Se riuscite a ottenere le giuste informazioni potrete dar fuoco ai loro rifornimenti e trovate il modo di uscire dalla pericolosa rete di spaccio in modo da distruggerla. Si prende la macchina fuori dal Municipio e, da lì, potete iniziare a esplorare la città. La macchina ha un'accelerazione potentissima per cui dovete prestare molta attenzione all'andatura. Troppo veloce e non potrete curvare agli angoli delle strade; troppo lenta e vi fermerete con grande stridore.

La strada è costeggiata da tutti i boschetti (shrubbery) che appaiono nello spettacolo televisivo: ciò nonostante è uno spettacolo meno piacevole. Se uscite di strada esplodete in una nuvola di fumo blu e ritornate immediatamente all'inizio, all'uscita del Municipio dove dovete ricominciare la vostra missione. Il traffico di Miami, per di più, è piuttosto pericoloso. I guidatori non hanno nessun rispetto delle altre che scorrono per le vie, e vi vengono tranquillamente addosso anche quando vi hanno visto arrivare. Per fortuna, Crocket è eccezionale col suo vecchio cannone e appeso fuori dal finestrino può far saltar per aria le altre macchine. Il problema è che, mentre si spara, non si può curvare la macchina né per prendere una via laterale né per evitare le altre macchine. Una volta che vi siete familiarizzati con questo pericoloso ambiente, con i guidatori maniaci e le curve sempre brusche, vi potete imbarcare nell'impresa di cercare il covo dove gli spacciatori di droga passano le loro giornate.

Tutti gli edifici dove, forse, potete trovare qualcuno hanno un nome, e potete entrare solo in quelli che ce l'hanno. Per far ciò fermatevi al lato della strada, premete il pulsante di fuoco e poi spingete a sinistra il joystick. Lo schermo cambierà automaticamente mostrandovi la località desiderata. Una volta entrati potete gironzolare per il luogo, pistola in pugno. In alcuni edifici ci sono delle borse che potete collezionare passandoci sopra.

Se nel vostro viaggio incontraste un vagabondo lampeggerà una finestra e il suo nome apparirà sullo schermo. Questo signica che dovrete beccarlo o intrappolarlo, nel caso lui si arrenda si seleziona automaticamente il modo opzione. Se il vostro interrogatorio ha successo sarete in grado di trovare il nome, il luogo e l'ora dell'appuntamento e il valore della merce. Quando avete finito l'interrogatorio, sbattete il poveraccio e speditelo al Municipio dove sarà rinchiuso e voi guadagnerete dei punti. È molto importante la tempestività. Se entrate in uan casa poco prima di un appuntamento gli spacciatori riconosceranno la vostra macchina e abbandoneranno il luogo. L'ideale è arrivare nel mezzo di una riunione, quando si stanno facendo tutte le contrattazioni. Facendo così potrete sia catturare il bandito con le mani nel sacco sia trovare le prove della flagranza. Se però arrivate dieci minuti dopo che la riunione è finita sarà troppo tardi. Nel libretto delle istruzioni c'è un orario che vi aiuterà ad arrivare puntuale alle riunioni.

Si guadagnano punti: catturando un vagabondo e spedendolo al Municipio, riportando le prove e distruggendo le altre macchine. Il gioco finisce o quando Crocket e Tubbs vengono uccisi o quando sono riusciti a distruggere la rete del traffico della droga e a catturare il misterioso MrJ.

Presentazione 64%
Niente schermo dei titoli ma buone istruzioni e un'adeguata presentazione del gioco sullo schermo

Grafica 49%
Semplice ma vivace e colorata.

Sonoro 98%
Due colonne sonore: una sbalorditiva e l'altra molto buona

Appetibilità 27%
Troppo frustrante per desiderare di giocarci ancora.

Longevità 23%
Giocabilità insufficiente ma interessante schema di gioco.

Rapporto qualità/prezzo 26%
Il prezzo è troppo alto per un po' di buona musica e poco più.

Giudizio globale 30%
I fan del telefilm rimarranno delusi

HIJACK

Electric Dreams, joystick o tastiera, L.25.000, per Spectrum

Chi è il capo del "Dipartimento Hijack"? È un uomo che dipende direttamente dal Presidente degli Stati Uniti, a capo di un team di professionisti specializzati nell'affrontare qualunque problema di terrorismo. Gente esperta, abituata a risolvere in frazioni di secondo questioni complesse in cui la posta in gioco è quasi sempre la vita umana, capace di affrontare trattative impossibili con bande di disperati disposti a tutto. Questo è il Dipartimento Hijack, ed il suo capo siete voi.

Il problema è che, freschi di nomina, già dovete mettere a dura prova la vostra abilità, perché un gruppo di terroristi ha preso in ostaggio un autobus pieno di bambini ed ora minaccia un'orribile strage.

Il fatto, pur grave, per quelli dell'Hijack non dovrebbe costituire un grosso problema, abituati come sono a gestire situazioni delicate come queste. Purtroppo però la vostra nomina a capo del Dipartimento non è stata accettata benevolmente da tutti. Anzi, per dire la verità, alcuni al Dipartimento non vi possono proprio soffrire e cercano in tutti i modi di inquinare le indagini per impedirvi di risolvere la situazione e farvi cadere così miseramente in disgrazia.

Oltre a tutto il resto dunque dovrete anche scoprire chi, all'interno del dipartimento, tradisce la vostra fiducia e fa di tutto per ostacolare il buon esito della vostra prima, pericolosa ed intricata missione.

Hijack è un prodotto firmato **Electric Dreams** (Mermaid Madness, I of the Mask),definito dalla stessa casa come un "sapiente mix di strategia, simulazione ed arcade" e, sia pure parzialmente, questi tre filoni vengono degnamente rappresentati nel gioco. Hijack è strutturato in due parti. La prima, graficamente, è assimilabile ad un arcade/adventure.

Lo scenario è quello multi–ambiente tipico dei giochi di questo tipo, ma il concetto del videogame è leggermente diverso. Lo sfondo è quello del palazzo ove ha sede il Dipartimento Hijack, uno stabile di 21 stanze collegate tra di loro da un complesso sistema di ascensori.

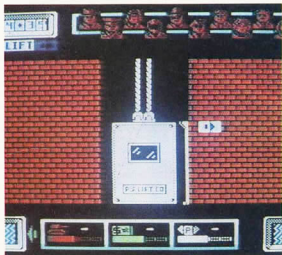
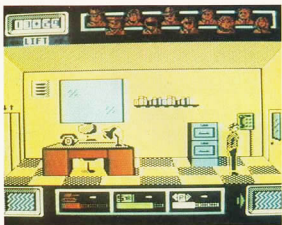
I personaggi del gioco, oltre a quello che vi rappresenta, sono i membri dello staff, che girano tra un locale e l'altro assorti nelle proprie mansioni. Il vostro scopo è quello di contattarli per comunicare loro gli ordini da eseguire al fine di progredire nelle trattative per la liberazione degli ostaggi per cercare di liberare gli ostaggi.

Ognuno dei personaggi del team ha una sua precisa funzione e collocazione.

Ci sono i funzionari politici, che possono occuparsi della questione inviando diplomatici sul luogo dell'attentato, quelli militari, che invece possono rivolgersi all'esercito per paventare una soluzione di forza, e c'è anche il manager finanziario, nel caso in cui i terroristi si dimostrino più sensibili ai dollari che alla loro causa.

Non manca naturalmente l'agente della CIA, che si occupa di reperire informazioni sui terroristi, nè tantomeno quello dell'FBI, incaricato invece di indagare sulla lealtà dei membri del Dipartimento.

Completano il quadro una segretaria e l'addetto–stampa, incaricato di gestire i delicati rapporti con i media.

Manca solo una persona: il Presidente degli Stati Uniti. È l'unico che è in grado di farvi passare alla seconda parte della missione, ma potrà farlo solo quando avrete accumulato un livello di potere (finanziario, militare o politico) abbastanza elevato per tentare una trattativa con i terroristi. Quando ci sarete riusciti, il Presidente vi comunicherà un codice per uscire dal palazzo ed essere trasportato sul luogo dell'attentato, in cui si svolge la seconda parte del gioco. Quest'ultima è in realtà un'appendice della prima; qui vi trovate a contatto con gli attentatori, e qui dovrete cercare di farli recedere dai loro insani propositi usando il tipo di potere che avrete giudicato più idoneo per convincerli.

È ovvio che la maggior parte del gioco viene risolta negli uffici del palazzo del Dipartimento. Qui infatti, oltre a poter comunicare con le persone del vostro staff, avrete accesso anche a schedari ed a terminali che vi permetteranno di scoprire vitali informazioni sia sull'attentato che sulla lealtà dei membri del vostro team. Fondamentale a questo proposito è la collaborazione dell'agente della CIA, l'unico in grado di fornirvi rapporti più o meno par-

ticolareggiati sulle origini dalla banda di terroristi e sulle loro condizioni.
Solo quando sarete in possesso di queste informazioni potrete dedurre di che tipo di potere avrete bisogno per piegarli. Lo schermo, gestito preferibilmente via joystick, offre una tipica visione laterale delle stanze del Dipartimento che occupa i due terzi centrali del video.
I personaggi del videogame sono rappresentati sia in forma animata all'interno dell'ambiente di gioco, sia da una serie di icone in altro a destra sul video.
Quando uno di essi si trova nel medesimo ambiente in cui si trova il personaggio che vi rappresenta, l'icona corrispondente si "accende". Per comunicare con lui non dovrete fare altro che indirizzare la freccia verde che comanda le funzioni del gioco su di esso e premere il pulsante. Un menù di opzioni prestabilito vi informerà sulle vostre possibilità di azione. In alto a sinistra è poi disposto l'indicatore, a decrescere, del tempo ancora a vostra disposizione prima che l'attentato degeneri e degli ascensori di collegamento presenti in quel momento sul piano in cui vi trovate.
In basso infine due piccoli terminali visualizzano di volta in volta gli oggetti che è possibile esaminare negli uffici e quelli invece che decidete di portare con voi. Più al centro stanno gli indicatori del livello di potere accumulato sino a quel momento.
Vi accorgerete ben presto che l'essere a capo dell'Hijack può rendervi la vita assai difficile, soprattutto quando scoprirete che trattare con un terrorista può essere assai più semplice che non avere a che fare con uno dei vostri funzionari, specie con quelli cui di diritto spettava il posto che il programmatore del videogame ha invece destinato a voi e che, ovviamente, ora non aspettano altro che di vedere rotolare la vostra testa.

Hijack è un buon gioco anche se sostanzialmente non è altri che un arcade/adventure un po' inconsueto e strutturato in modo molto semplice, innaffiato soltanto qua e là con un po' di strategia.
Chi pensava dunque di ritrovarsi al cospetto di un Fourth Protocol risolto in modo dinamico francamente rimarrà deluso, mentre invece gli amanti delle avventure movimentate che si sono da tempo stufati di andare in giro a raccattare oggetti e di disegnare mappe potranno qui sperimentare un nuovo tipo di meccanismo senz'altro più intrigante.
Per tutti, comunque, un gioco da provare, anche se non soddisferà affatto gli amanti più ortodossi dei giochi strategici.

Presentazione 85%
La confezione è discreta ed ottima è la presentazione su video. Le istruzioni sono scarne ma in compenso le opzioni di gioco sono decisamente ampie, specie quelle richiamabili con il tasto di pausa, ivi compresa la possibilità di ridefinire tutti i colori del gioco.
Grafica 72%
La grafica è perfettamente nella media. Gli ambienti sono ben disegnati e così i personaggi. Peccato che questi ultimi siano tutti uguali e possano esssere riconosciuti sono dal lampeggiare delle rispettive icone. *Dun Darach*, francamente, è tutta un'altra cosa.
Sonoro 34%
Come giudicare quattro rumori "in croce"?
Appetibilità 89%
Non si resiste alla tentazione di provarlo, anche se i meccanismi che lo regolano non sono certo immediatissimi.
Longevità 55%
Hijack è un gioco che può far passare interi pomeriggi davanti al video. Ciò nonostante risolverlo non è semplice; alla lunga può risultare frustrante ed anche un po' noioso.
Rapporto qualità/prezzo 75%
Nella media.
Giudizio globale 81%
Un *Fourth Protocol* tutto muscoli e poco cervello.

WAR

Martech, cassetta L.19.900, solo joystick, per C 64, Spectrum

Nella profondità dello spazio scuro e misterioso, in mezzo ai relitti galleggianti, si nasconde un pianeta: un mondo meccanico e artificiale. Ideato da dei geni, costruito da degli artigiani, abitato da delle macchine mortali. Il loro mondo è perfetto. È un mondo libero dai disastri naturali e dalle malattie, dove i pericoli degli elementi sono stati vinti per sempre. Ma c'è un difetto: la loro religione è la guerra e la conquista degli altri pianeti. La loro prossima destinazione è la Terra.
Il loro pianeta meccanico ha la forma di un'enorme catena di cilindri ognuno dei quali ruota a una tale velocità che la forza centrifuga agisce come forza di gravità. Vista da lontano questa catena ha la forma di un orrendo grosso bruco che serpeggia dolcemente nello spazio perseguendo la sua terrificante missione.
Avvicinandosi si distinguono più chiaramente i dettagli della superficie di ognuno di questi fantastici cilindri. Con la vostra astronave siete riusciti a penetrare nello schermo protettivo che li circonda con lo scopo di distruggere il nemico.
Altre missioni precedenti hanno fallito nel tentativo di arrestare gli invasori: questa è l'ultima possibilità prima che inizi la distruzione della Terra. Ci sono in tutto venti cilindri ognuno dedicato a un compito specifico: alcuni sono residenziali, altri militari, altri governativi. La quantità di Droidian — robot di difesa — che riuscirete a distruggere in un cilindro determina lo svolgimento dell'azione negli altri.
Il gioco è visto in pianta, guardate dall'alto lo svolgersi dell'azione, e una finestra che rappresenta lo status situata sopra quella principale, mostra i giocatori, le vite (iniziate con tre vite a disposizione), il punteggio, l'energia, il cilindro in cui vi trovate. Ci sono anche due indicatori a barra molto importanti: il primo, a sinistra dello schermo, indica la zona da colpire mentre il secondo, sulla destra, indica il tempo rimasto a disposizione. Se, prima che il tempo finisca, venite uccisi o entrate in collisione con un oggetto perdete una vita se invece, allo scadere del tempo, siete ancora in vita allora la zona diventa blu consentendovi di accedere alla sezione successiva.
Fermato temporaneamente il reattore dell'astronave dovete volare sotto la superficie del pianeta fino a che raggiungete il portale di fuga che collega un cilindro all'altro. Sfortunatamente gli abitanti hanno avuto l'accortez-

Ho la sensazione di aver già visto questo gioco solo che era in una forma leggermente differente. Quando uscì, **Uridium** *sembrava bellissimo, ma poi non c'era molta varietà e profondità di gioco.* **War** *è molto simile da giocare (aspettare un limite di tempo per accedere a un sub gioco), l'ho provato e mi sono quasi subito stufato. Mi piace la presentazione, la musica e gli effetti sonori, e il sub-gioco intermedio ma non ho trovato che sia particolarmente affascinante o compulsivo.*

za di installare un sistema di sicurezza: ma può essere disinnescato. Lo schermo si riempie di quadrati colorati che si muovono scorrendo da destra a sinistra e, sul bordo dello schermo, appare un colore. Per trovare il codice dovete posizionare due cursori sui quadrati di colore corrispondente a quello del bordo e farli saltar per aria. Quando vengono colpiti i quadrati diventano neri. Per aprire l'accesso al cilindro successivo dovete colpire tutti i quadrati del giusto colore.

Una volta entrati nel cilindro successivo i nemici vi attaccheranno con maggior cattiveria e ferocia, rendendo molto difficile l'avanzata. Scopo del gioco è distruggere tutti e venti i cilindri, eliminando i cattivi e totalizzando, nel corso dell'azione, il massimo punteggio possibile.

War *offre molto poco in termini di originalità e competitività. La grafica non è per niente nuova ma il sonoro è abbastanza interessante. La parte migliore del gioco è la sezione dei codici dove c'è bisogno di un po' di cervello e di un buon detonatore. Nel complesso mi sembra che questo gioco è troppo semplice per le persone a cui è diretto, eccetto che per alcuni momenti in cui morite senza neanche sapere perché. Mi spiace, ma non è uno «spara e fuggi» che consiglierei.*

Devo dire che sono molto scocciato. Le uniche cose veramente belle sono la presentazione del gioco (gli sprite sul bordo, ecc), lo schermo del bonus che appare dopo che si è raggiunto un obiettivo intermedio, e... Il gioco in se stesso è molto stupido: girovagare con l'occhio attento al tempo che passa per poter atterrare. Sparare a una marea di puntini e a qualche occasionale astronave non è proprio il mio divertimento preferito. La grafica non è male ma il gioco manca di qualunque frenesia e tensione: qualità essenziali in uno «spara e fuggi».

Presentazione 94%
Superba anche se non c'è un'opzione di rinizio.

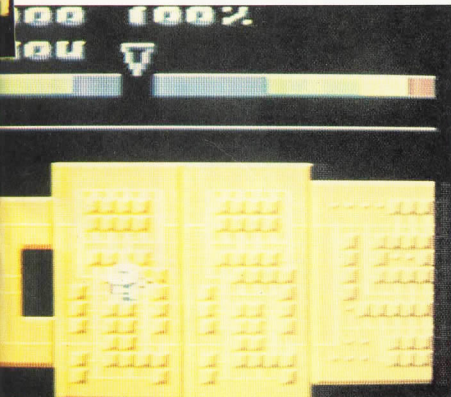
Grafica 63%
Niente di particolarmente nuovo e innovativo.

Sonoro 98%
Bellissima colonna sonora di Rob Hubbard più effetti sonori.

Appetibilità 65%
Semplice da giocare ma attrae fino a un certo punto.

Longevità 42%
Non è abbastanza vario da intrattenervi per molto tempo.

Rapporto qualità/prezzo 41%
Non vale la pena iniziare una guerra per lui.

Giudizio globale 44%
Ma se volete qualcosa di semplice per passare il tempo forse **War** vi piacerà.

STREET OLYMPICS

Mastertronic, Commodore C16/Plus 4, L.6.600, tastiera/joystick

Tempo fa un mio amico mi raccontava che ai suoi tempi quasi non esistevano le società sportive di atletica leggera e comunque non era molto di moda dedicarsi agonisticamente alla "regina" degli sport. Tanta sofferenza per pochi spiccioli, e soprattutto sembra che le ragazze preferissero un altro tipo di sportivi. Così l'atletica era praticata da studenti pronti a bigiare un giorno di scuola ai primi campionati studenteschi oppure da ragazzi dai piedi troppo piatti per il calcio o dalla mano troppo fredda per il basket pronti ad organizzare mini olimpiadi all'oratorio oppure in strada.

Giusto le Olimpiadi della Strada come questo gioco della Mastertronic.

State tranquilli, l'esercito della salvezza non ha nulla a che fare e tantomeno non si tratta di una versione anni '80 dei ragazzi della via Paal.

Solo che forse la Mastertronic non ha avuto il coraggio di ambientare un gioco sportivo per il C16 in un vero stadio e così ha dirottato queste quattro discipline su strada.

Velocità, jogging, corsa ad ostacoli e lancio sono le quattro prove che il nostro atleta in erba, anzi in cemento, deve affrontare.

Come la maggioranza dei giochi sportivi, alla base c'è il pigiare o muovere velocemente tasti o joystick. Potete gareggiare su tutte le discipline oppure affrontarne una alla volta. Al termine di ogni gara vi appare il tempo che viene immediatamente convertito in punteggio.

Non sperate in una valida organizzazione della gara: nessuna partenza falsa, cronometraggio digitale o filo di lana da tagliare. Fortunatamente sulla pista non passano automobili e quindi non correte alcun pericolo.

200 e 800 metri

Le prime due discipline sono le più semplici. Una barra vi indica la distanza che dovete percorrere mentre un'altra vi tiene informati sulla velocità. Il record da battere è 17'8 per i 200 metri e 41'3 per gli 800.

800 ad ostacoli

Questa prova studiata appositamente per STREET OLYMPICS combina la corsa con il salto ad un muretto. Forse è quella migliore dal punto di vista dell'animazione.

Lancio

Non si capisce bene di che cosa visto che la tecnica usata è abbastanza insolita vista la lunghissima rincorsa. In questo caso non dovete neanche preoccuparvi di pestare la riga. L'atleta si ferma da solo e quindi dovete solo decidere il momento e l'angolazione con cui lancia... l'oggetto.

Tutto sommato possiamo anche darla la sufficienza a questo gioco. La sua unica salvezza è data dal fatto che i programmatori hanno avuto il buon gusto di ambientarlo in strada invece del solito e rumoroso stadio.

D'altra parte il mitico Daley Thompson non ha iniziato così la sua fantastica carriera di decatleta?

Presentazione 80%

A parte i pantaloncini stile Union Jack, il disegno sulla copertina è simpatico e vi sintonizza immediatamente con lo spirito del gioco.

Grafica 85%

Niente da dire sull'atleta e l'animazione. Ben fatto il movimento del salto al muretto. Forse un po' troppo elementare lo sfondo.

Sonoro 20%

Scarso con qualche effetto per i passi ed i lanci ed una patetica musichetta introduttiva. Un po' troppo metallico quando vi schiantate contro un muretto.

Appetibilità 40%

Tutto sommato impegnativo anche se le prove non vi gratificano molto.

Longevità 25%

Tutto sta alla forza del vostro braccio. E non cambiatevi il sangue quando pensate di aver raggiunto il limite, non ci sembra il caso!

Rapporto qualità/prezzo 80%

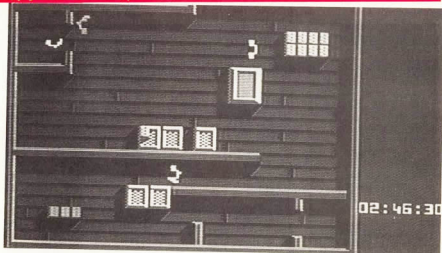
Giudizio globare 50%

Va bene la memoria non è molta ma tutto sommato qualcosina in più e più curata poteva anche esserci come la fermata automatica dell'atleta al termine di ogni gara. Se perdete il suono del campanellino e non vi fermate il vostro atleta continuerà a correre all'infinito.

KNIGHT RIDER

Ocean, cassetta L.19.900, joystick o tastiera, per C64

Michael Knight, Mr. Macho, è uno che ci sa fare. A lui e alla sua fedele compagna a quattro ruote KITT, la straordinaria macchina, mente — e non braccio! — della super coppia è stata assegnata un'altra pericolosa missione. Deven, il capo di Michael, ha scoperto che un gruppo di terroristi internazionali minacciano di rovinare le amichevoli relazioni tra Est e Ovest. E ancor peggio, stanno preparandosi a far esplodere la III Guerra Mondiale. Deven ha dato disposizioni a Michael e KITT perché scoprano il complotto e lo fermino, ma sfortunatamente nessuno ha la più pallida idea di cosa sia esattamente questo complotto. All'inizio del gioco potete scegliere quale missione tentare: come per esempio, prevenire l'assassinio del Primo Ministro, del Presidente Incaricato o di ogni sorta di persona importante. Nel gioco ci sono tre principali sezioni. Si inizia nello schermo che mostra la mappa delle varie destinazioni, possibili centri del terrorismo. Un cursore lampeggiante mostra in quale città vi trovate e può essere spostato a indicare la città verso la quale volete dirigervi. Se dalla mappa sceglete una base operativa, lungo la parte inferiore dello schermo scorrerà un messaggio che avvisa Michael di andare verso una certa città. Usate il joystick per selezionare una destinazione e premete il pulsante di fuoco per entrare nello schermo di guida.

La sezione di guida ha un'interessante opzione: potete scegliere sia di guidare voi la macchina che di lasciar fare a KITT. Se sceglete di non guidare potrete controllare il mirino a croce puntandolo contro gli elicotteri nemici che cercheranno di impedirvi di portare a termine la vostra missione. Quando arrivate alla città successiva (c'è un indicatore che segnala la distanza alla quale vi trovate) potrete entrare nella base operativa. Però se KITT vi informa che dovete andare da qualche altra parte siete costretti a proseguire.

Una volta arrivati nella giusta base dovrete tentare di attraversare la stanza, evitando i tre o quattro addestratissimi killer. La base può essere l'armeria dei terroristi, o il loro quartier generale o anche l'obiettivo del loro complotto. Quando avete terminato, sullo schermo apparirà un indizio di ciò che succederà dopo. Questa procedura continuerà fino a chè sarà scaduto il tempo o fino a quando avrete subito troppi danni sotto il fuoco nemico.

C'è un cocktail al quale non sono particolarmente affezionato che consiste in una parte di pompatura pubblicitaria eccessiva e due parti di pessimo programma. Questa è la mistura perfetta per realizzare Knight Rider. Dopo circa un anno e mezzo mi aspettavo una specie di mega-gioco ma quando questa pila di sciocchezze è arrivata ai miei occhi ho provato un moto di ripulsa. Il concetto non è male ma il modo in cui è stato realizzato è molto povero... una grafica scialba e un gioco molto debole non potevano che generare un pessimo prodotto. Evitatelo a tutti i costi.

Presentazione 40%
Appena sufficiente

Grafica 34%
Semplice e poco efficace

Sonoro 55%
Alcuni flebili effetti sonori e una ragionevole edizione del motivo di Knight Rider nello schermo dei titoli

Appetibilità 29%
Delusione garantita dopo sole poche partite

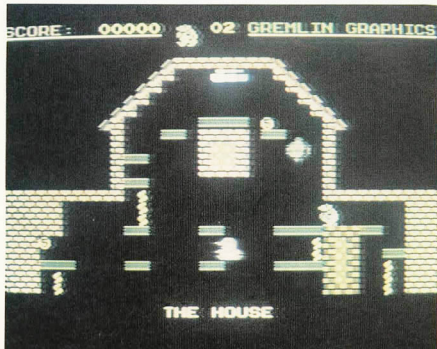
Longevità 15%
Manca del tutto

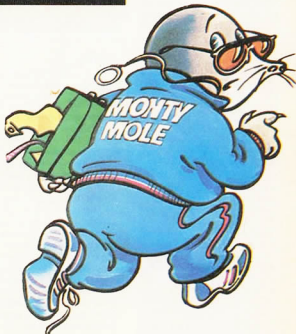
Rapporto qualità/prezzo 13%
Guardatevi la serie Tv, è un po' meglio e molto più economico

Giudizio globale 16%
Certo che dopo sedici mesi la Ocean avrebbe potuto fare qualcosa di meglio

Non posso credere che la Ocean abbia avuto il coraggio di fare un gioco così brutto. Dopo un anno di attese se ne sono usciti con una schifezza simile. Il gioco non offre altro che una semplicissima e noiosissima simulazione di guida che non stimola nessuno: anche a 240 miglia orarie è una bazzeccola condurre la macchina. KITT, poi, va solo alla velocità massima di 45 miglia orarie, quindi non si vede perché fargliela guidare. E in ogni caso sparare a degli stupidi elicotteri non è proprio il mio divertimento preferito. Se vi piace il programma televisivo e aspettavate l'uscita del gioco rimarrete proprio delusi. Evitatelo attentamente.

MONTY ON THE RUN

Gremlin Graphics, L.19.900 cassetta, tastiera, joystick. Per Commodore 16/Plus 4

Monty on the Run per il C 16 è molto più semplice rispetto alle altre versioni. Oltre al minor numero di schermi non dovete raccogliere ed utilizzare strani oggetti.
Unica attenzione deve essere riposta nelle numerose monete d'oro da raccogliere durante il viaggio. Fate attenzione comunque a non perdere la testa per l'oro. Alcune monete infatti si trovano in luoghi trappola senza ritorno.
Idealmente la libertà non ha prezzo e quindi è meglio non trovarsi impreparati!

Monty Mole è una simpatica talpa ed è uno dei tanti personaggi creati appositivamente per i vostri giochi.
Meno famoso in Italia rispetto ai vari Wally Week e soci, Monty Mole è stato protagonista di numerose avventure.
Ultimamente è stato piuttosto sfortunato e, non sappiamo se meritatamente od ingiustamente, è stato rinchiuso in prigione. Colpevole od innocente, anche una talpa non sopporta l'idea di trascorrere le sue ore tra le mura di una cella illuminata da raggi di sole a scacchi.
Così Monty organizza un'evasione, una vera corsa verso la libertà e presto si trova ad affrontare numerose difficoltà. La "trama" è quindi atipica ed una volta tanto, il protagonista si trova nel ruolo del fuorilegge.
Il nostro simpatico e losco animaletto quindi è riuscito ad organizzare l'evasione anche se la sua fuga non sarà certo agevole. Durante la sua corsa incontra strane creature, mortali pistoni semoventi, trappole letali.
Il percorso che porta lontano dalla Scudmore Prison è formato da 30 schermi (nelle altre versioni erano 49) ed è un vero e proprio labirinto con piattaforme, pedane, corde, trappole.
Monty si muove agevolmente tra queste difficoltà ed è semplice guidarlo anche con la tastiera. Non arredentevi quando non riuscite a superare qualche ostacolo o salire su qualche pedana da una corda: sarà sufficiente fare un piccolo salto per proseguire nella fuga facendo però attenzione a non colpire qualche oggetto o creatura mortale.

Un vero ritorno al passato. Un tranquillo e semplice platform senza problemi di trucchi. Jet Set Willy è stato il mio primo gioco ed anche la mia prima mappa e questo **Monty on the Run** *per C 16 mi ha permesso di rivivere le semplici e tranquille ore trascorse in quel gioco dove ogni sbaglio era pagato a caro prezzo.*

Finalmente potete essere fieri dei soldi risparmiati nell'acquisto dell'"hardware". Nessuna invidia nei confronti dei possessori di Spectrum o 64. **Monty on the Run**, *anche se molto più semplice nella dinamica, nulla perde nella grafica e nell'animazione. Non sarà innovativo ma finalmente ecco un gioco degno di questo nome.*

Presentazione 90%
Monty in tuta tutto pelato e con gli occhiali è molto simpatico. Molto veloce anche il caricamento del gioco.

Grafica 95%
Ottima l'animazione e la grafica anche se non molto originale.

Sonoro 60%
Solo qualche pernacchia quando perdete una vita ed un suono quando raccogliete una moneta e nulla più

Appetibilità 80%
Il tipico gioco per le teste dure. Prova e riprova per trovare la giusta strategia ed il percorso migliore per proseguire.

Longevità 70%
Il gioco è forse troppo semplice e dopo un po' anche monotono. Per esempio le monete sono sempre allo stesso posto.

Rapporto qualità/prezzo 89%

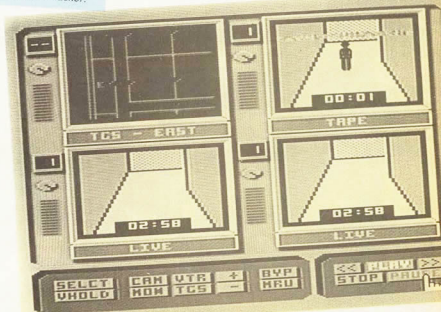
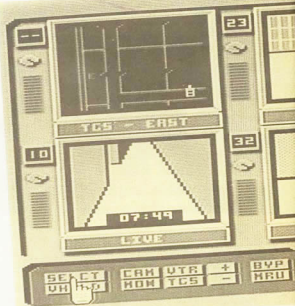
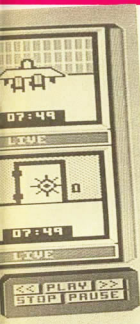
Giudizio globale 96%
Monty sgambetta simpaticamente nella sua corsa verso la libertà ed anche se il gioco si riduce ad un semplice e ripetitivo platform game tipo Jet Set Willy, **Monty on the run** soddisferà i possessori del C 16.

E' ANDATO DI LA'!

HACKER II

Activision, cassetta L.25.000, solo joystick, per C64

È passato un anno da quando gli stupefatti recensori di Zzap! aprirono e caricarono quel programma che li salutava con la sola scritta "Logon Please". Dietro questa anonima introduzione si nascondeva l'originalissima creazione di Steve Cartwright: *Hacker*. È tornato con il seguito e questa volta in grande stile. I saluti arrivano dal governo degli Stati Uniti. Il compito è facile. Dopo che si è venuto a sapere del vostro exploit nel primo gioco vi siete fatti un'ottima reputazione come abilissimo hacker. Adesso è il momento di metterla alla prova dato che la CIA ha una missione che solamente voi siete in grado di portare a termine. Si pensa che dei documenti segreti chiamati The Edoomsday Papers siano nascosti in una base siberiana. I documenti contengono un piano dettagliato per scalzare il governo americano e aprire così la strada all'espansione del comunismo. Con l'aiuto di tre veicoli (simili a quelli usati nella prima avventura), dovete esplorare la base e recuperare i documenti. Questo dovrebbe consentire alla CIA di allestire delle misure preventive.
Per portare a termine con successo la missione è necessario sconfiggere un complesso sistema di sicurezza evitando o raggirando la rete di telecamere e di guardie. Per far ciò avete un congegno che può controllare quattro telecamere, ognuna con trentotto canali. Disponete inoltre di apparecchiature per videoregistrazione per cui potete riprendere con una telecamera e poi bypassare una telecamera con una registrazione, in modo da avere il tempo di muovervi senza essere individuato. Il videoregistratore ha le funzioni di pausa e di

Sono dubbioso riguardo a questo gioco. Sì, sembra che sappia il fatto suo e, per un'ora o due, è anche divertente da giocare ma dubito che lo riguarderei. Trovo che la versione originale fosse molto più intensa e giocabile. Anche se è indubbio che Steve Cartwright ha realizzato un altro gioco originalissimo, avrei qualche riserva nel raccomandare Hacker II ai fan dell'originale e vi consiglierei di darci un'occhiata prima di buttarvi: rimarrete sicuramente sorpresi dagli effetti speciali, ma il gioco potrebbe anche deludervi.
Ma rimane il fatto che Hacker II è un gioco eccezionale e lo raccomando vivamente a chiunque aspiri a diventare un super hacker.

Mi ero innamorato della prima versione e il seguito è assolutamente sufficiente a farmi impazzire. Dal punto di vista tecnico questo gioco è certamente un capolavoro. Gli effetti video sono estremamente realistici, fino ad arrivare al brusio delle barre nei modi di pausa e presentazione. Quello che non mi piace è la mancanza di una vera atmosfera. Ci sono un manuale fin troppo esagerato — al punto che ci vuole un po' per capirlo — e un "messaggio governativo", ma si è persa la stupenda semplicità e ambiguità che aveva fatto del primo gioco un "classico da ore piccole". Hacker II è un gioco di grande effetto sotto vari aspetti, ma la sua drammaticità va a scapito della finezza dell'originale. Sarà probabilmente un'altro successo per l'Activision e nonostante il gioco non sia molto attraente è uno straordinario e originale esempio del talento di Steve Cartwright. È anche un gioco molto difficile. Per quanto tempo la gente ci giocherà prima di stancarsi è un altro discorso. Come altri esempi di questo tipo, Hacker II *diventerà un mito e avrà i suoi fedeli seguaci catturati per sempre in un mondo nascosto di spie tecnologiche.*

L'inizio di questo gioco è un bel passo avanti rispetto al semplicistico messaggio **Logon** *che vi salutava dagli schermi di Hacker. Questo è pieno di ogni sorta di carta intestata governativa ma è ugualmente sbalorditivo. Il gioco è superbo e il sistema dei video assolutamente convincente — ho passato mezz'ora giocherellandoci senza preoccuparmi del gioco è molto semplice (anzi piuttosto destrorso e repellente) ma in effetti raggiungerlo è tutt'altro che facile! Il manuale di istruzioni è buono ed è assolutamente necessario leggerlo con attenzione altrimenti non ce la farete. La grafica è eccezionale e gli effetti sonori sono suggestivi e molto funzionali. In effetti l'unico appunto da fare al gioco riguarda le implicazioni politiche.*

preview per eseguire un accurato montaggio: importante perché ogni registrazione ha codici numerici di sincronia che devono essere abbinati correttamente con l'azione dal vivo se si vuole raggirare con successo il sistema di sicurezza. È inoltre possibile utilizzare uno dei quattro monitor per vedere l'area circostante l'MRU (Mobile Remot Unit: il vostro mezzo di locomozione). Così facendo potrete iniziare a disegnare una mappa che vi verrà utile per esplorare il complesso. Vi rivela infatti le garritte delle guardie nella zona, i monitor in attività e qualunque cosa possa crearvi problemi. Il manuale è realizzato come se si trattasse del vero manuale dei macchinari che usate nel gioco e perciò è abbastanza difficile da digerire. In ogni modo illustra dettagliatamente tutte le funzioni usate nel gioco creando una certa atmosfera. Il manuale è chiuso in una busta dall'aspetto "ufficiale" e questo sottolinea ancor più l'atmosfera in cui tutta la confezione tende a inserirvi.

I comandi sullo schermo sono attivati da una manina, controllata dal joystick, che si muove lungo il pannello. Premendo il pulsante di fuoco un dito preme il pulsante che vi si trova sotto. Generalmente questo è evidenziato con un colore differente. La grafica animata è nera su sfondo grigio per dare l'effetto del monitor monocromatici e i bordi dello schermo sfarfallano quando venite attaccati.

Un'arma particolarmente infida impiegata dal nemico è l'annientatore che può intervenire in qualunque momento. È una specie di robot antirobot che dà la caccia e uccide le MRU. Diversamente da *Hacker* avete tre vite sottoforma di MRU. A causa della diversa trama, questo seguito non è una serie di azioni ripetitive necessarie a formare un'immagine, ma piuttosto un costante lavoro di esplorazione e di azioni diversive con molte sottili differenze.

L'ambizione primaria del gioco è quella di impegnarvi seriamente e si direbbe che sono necessarie ore e ore di lavoro per risolvere il gioco. **Hacker II** è anche uno strano ibrido: da giocare è più simile a un adventure che a un arcade ma la grafica è di qualità superiore a quella di un adventure dinamico.

Presentazione 86%
Di grande effetto, anche se il manuale è così prolisso che ci vuole un po' di tempo per capire cosa serve a cosa.

Grafica 90%
La grafica, più che eclatante, è particolarmente nitida e contiene alcuni rimarcabili effetti di animazione, in particolare nelle sequenze video.

Sonoro 69%
Abbastanza buono anche se non tale da spingervi a darvi una lavatina alle orecchie.

Appetibilità 81%
Intrigante ma difficile fin dal via. Alcuni verranno immediatamente seppelliti dalle mappe, altri invece seppelliranno il gioco.

Longevità 89%
Data la sua apparente flessibilità, si direbbe che passerete molte notti in bianco.

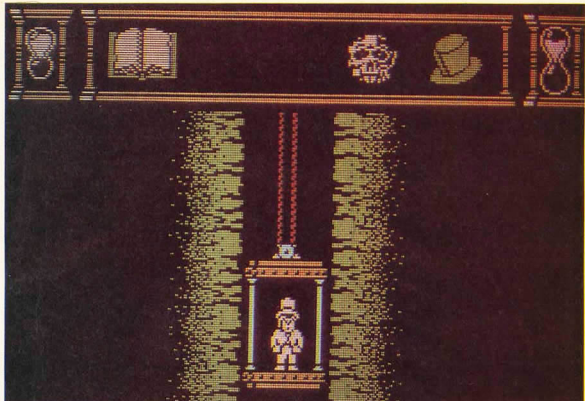
Rapporto qualità/prezzo 87%
Un buon affare.

Giudizio globale 88%
Un seguito molto intelligente, ma come tutti i seguiti ha perso il fascino.

HEARTLAND

Firebird, L.19.900 cassetta, joystick e tastiera. Per Spectrum

Per migliaia d'anni si è combattuta una feroce battaglia tra le forze del bene e del male. Durante questa guerra, il popolo di Nether World è stato rapito dalla propria dimensione e imprigionato dentro il Libro, dove infuria il conflitto con il malvagio demone Midas e i suoi seguaci.
Il Libro, in cui è intrappolato il popolo di Nether World, fu mandato nella nostra dimensione, sulla Terra, per essere custodito fino alla sconfitta di Midas. Il tomo è passato di generazione in generazione finché, un giorno, è capitato nelle vostre mani. Essendo una persona curiosa, vi mettete a leggerlo. Mentre lo sfogliate, vi viene un po' di sonnolenza. Non riuscendo a stare svegli, vi buttate a letto e cadete in un sonno profondo e cominciate a sognare strane cose.
Una donna vestita di bianco vi implora di aiutarla a salvare il suo popolo, intrappolato nelle terre che si trovano nella strana dimensione all'interno del Libro. Vi racconta che l'ultimo capitolo del libro è stato strappato e le sue sei pagine sparse per le terre, insieme a sei Pagine Nere create dalle forze del male. Il popolo di Nether World potrà ritornare alla sua dimensione solo quando Il Libro sarà di nuovo integro: le pagine mancanti devono essere ritrovate e messe al loro posto. Inoltre, le Pagine Nere devono essere distrutte per porre fine, una volta per tutte, ai poteri di Midas.
La Dama Bianca vi trasporta, con letto e tutto il resto, nella Heartland (Terra del Cuore) e così comincia la missione per liberare il popolo oppresso di Nether World. Benché il regno del malvagio Midas sia in declino, alcuni dei suoi fanatici seguaci vagano ancora per la Heartland, facendo del loro meglio per mettervi i bastoni tra le ruote.
In ***Hertland*** ci si muove sgambettando come il Cappellaio Matto da uno schermo all'altro, facendo attenzione ad evitare i buchi nel terreno — una caduta significa morte certa. Quando il personaggio principale è rivolto verso destra o sinistra, egli può saltare per prendere gli oggetti che fluttuano a mezz'aria. Porte e saliscendi collegano gli schermi e servono a entrare o uscire in/da uno schermo. Il letto consente, una volta che sono state trovate le pagine del Libro, di viaggiare tra le terre che costituiscono ***Heartland***.
Per ritrovare Il Libro e le sue sfuggenti pagine, è saggio avere un'arma o due con sé. Il contatto con uno degli scagnozzi di Midas o con una sua arma, provoca un drenaggio d'energia, e contare solo sulle proprie capacità acrobatiche non è una gran furbizia. Per prendere un'arma o un oggetto bisogna saltargli sopra, dopo di che verrà aggiunta al vostro inventario nell'area "status", posta in alto. Il cappello a cilindro è l'arma meno potente —

Lo Spectrum ha avuto la sua parte di avventure dinamiche, alcune buone altre pessime, ma chi ha uno Spectrum si attende sempre il meglio dalla Odin. E Heartland *lo è. La grafica è eccellente, la musica iniziale è perfetta, e il gioco "prende" molto. Mi è bastato vedere lo schermo del titolo per capire che mi aspettava qualcosa di speciale: è disegnato in modo splendido e come il resto del gioco è colorato e "pulito". Anche l'animazione è ottima e coinvolgente. Piacerà agli amanti del genere, mentre i patiti degli* shot em up *lo troveranno un po' noioso dopo che sarà svanito l'effetto della grafica.*

per eliminare un nemico sono necessari tre colpi, ma si ha a disposizione un numero illimitato di colpi. Il coltello "vale" per diciannove coltellate e la maggior parte degli scagnozzi muore dopo due colpi; la palla di fuoco trasforma in cenere, al primo colpo, anche il più ostinato scagnozzo, ma vale solo per nove colpi.

Gli scagnozzi di Midas fanno del loro meglio per indebolirvi. Mano a mano che drenano la vostra energia, si viene a formare, nell'inventario, il grugno di Midas. I Maghi lanciano fulmini di energia e sono proprio un bel fastidio. I Goouches non restano morti molto a lungo, anche dopo essere stati ridotti a mucchietti di ossa, e sorgono dai loro resti per cercare vendetta. Gli Astronauti danno solo fastidio, standosene tra i piedi, fino a che non vengono uccisi.

Oltre gli scagnozzi di Midas, fluttuano nell'aria degli incantesimi, alcuni benefici, altri malefici, raffigurati come stelle, bolle, ecc. La grande stella drena energia e non può essere distrutta. La cosa migliore da fare è scappare... Il toccare una piccola stella invece conferisce una invincibilità temporanea, mentre le bolle aumentano leggermente la forza. In ***Heartland***, il passare del tempo viene scandito da due clessidre, una su ciascun lato dell'area "status". La clessidra di sinistra si gira ogni due secondi, mentre quella di destra ci mette circa otto minuti per esaurirsi. Ogni volta che vi spostate in un'altra terra, la clessidra si "resetta", ma se vi attardate più di otto minuti in una terra, la Dama Bianca perde il suo potere. Se la clessidra di destra si esaurisce è *game over*. La prima cosa da fare è trovare un'arma cosicché si pareggino un po' le cose; quindi è tempo di mettersi a cercare le pagine mancanti. Per rendervi la vita più facile, ogni volta che siene nelle vicinanze di una pagina, il libro lampeggia: ma non pensate di essere già a cavallo perché dovrebbe ancora trovarla e identificarla. Solo le Pagine Bianche devono essere aggiunte al Libro; le Pagine Nere devono essere distrutte.

Questo è un bel gioco. La grafica è favolosa e l'animazione è proprio ben fatta. Alcuni particolari come i Maghi o i Goouches sono di ottima fattura, ma tutto il gioco è ben disegnato. Dal punto di vista della giocabilità Heartland *è ottima. Anzi, "prende" subito. Un insieme di cose, insomma, contribuiscono a farne uno dei migliori giochi per Spectrum. Un altro bel titolo targato Odin, dopo i famosi* Nodes *e* Ark of Yesod *e* Robin of the Wood.

BMV

Presentazione 94%
Stupendo schermo d'apertura e "tema musicale" perfettamente adatto al gioco.

Grafica 93%
Animazione eccellente, nessun problema dovuto agli attributi e tanti colori.

Sonoro 90%
Ottima musichetta iniziale e buoni effetti

Appetibilità 90%
Piace subito: che altro dire?

Longevità 93%
E dura nel tempo

Rapporto qualità/prezzo 89%

Giudizio globale 92%
È uno dei migliori giochi per Spectrum: non a caso è, scusate se è poco, un *Crash Smash*.

SUPER CYCLE

Us Gold/Epix, L.19.900 cassetta, solo joystick, per C64

Mentre il sole si alza lentamente sopra il percorso della pista è tempo ancora una volta di accettare la sfida. Vi svegliate dopo una notte di bagordi per festeggiare il vostro ultimo successo e realizzate che avete solo pochi minuti per correre al garage e prendere la moto. Per fortuna avete il tempo di riverniciarla: di che colore? Verde chiaro, rosa shocking, rosso fuoco?

Qualunque colore scegliate avete bisogno di un nuovo completo di pelle che si accordi o contrasti col colore scelto. Una volta in sella alla vostra nuova bicicletta ridipinta e scintillante potete prendere posto sulla pista, pronti per la gara.

Una volta selezionato uno dei tre livelli di gioco inizia il conto alla rovescia, lo starter sventola la bandierina, e siete in pista.

Lo schermo è diviso tra la zona di gioco — che mostra la vostra moto, il percorso e gli avversari — e una rappresentazione del cruscotto che indica la velocità, il contagiri e le marce. Le marce sono rappresentate da tre luci poste al centro del cruscotto: quando selezionate una marcia la luce da blu diventa gialla. Il primo percorso è abbastanza semplice con la sua dose di curve e ostacoli. Sfrecciare alla velocità massima di 100 miglia orarie non è così difficile e vi consente di passare al circuito successivo nel deserto. Questa pista è costeggiata dai cactus — se per caso ci finite contro farete un bel volo e perderete del tempo prezioso. Ma se riuscite a completare questo percorso avete la possibilità di incrementare il vostro punteggio nella prima corsa-bonus.

Le corse-bonus sono di fatto dei percorsi normali lungo i quali sono disseminate delle bandierine, felicemente svolazzanti al vento fino a quando non ci passate sopra, aumentando così il vostro punteggio.

Ogni gara si svolge contro il tempo, in modo che è sempre possibile vincere pur schiantandosi un sacco di volte: basta finire il percorso nel tempo dato. I percorsi aumentano progressivamente di difficoltà: chiazze d'olio, paletti, ghiaccio e coni sono dei veri e propri pericoli, soprattutto nel percorso del ponte che attraversa un fiume.

La Epix ha superato se stessa ed è uscita con il più divertente e attraente gioco di corsa mai visto. Mi sono stupito che persino Pitstop II in confronto sia considerevolmente più lento! Tutti e tre i livelli ti accalappiano subito, più di qualunque altro gioco di corsa esistente, e mi è stato difficile staccarmene. Decisamente un pezzo da collezione: sareste stupidi a ignorarlo!

Non sono un motociclista: datemi quattro ruote e un po' di allenamento ogni giorno e vedrete perché. Ah, le volte che sono finito a gambe all'aria in questo gioco. Ma puramente per pompare andrenalina questo gioco ne dà di legnate. Dopo aver battuto il record del terzo livello (eh, eh, eh!) mi sono staccato dal gioco fisicamente indebolito. Come se questo non fosse abbastanza ogni minimo dettaglio è realizzato benissimo: la bandierina in partenza, gli ostacoli sulla strada, anche il modo in cui il dietro della bicicletta balonzola su e giù quando finire sulla banchina. Se volete un gioco di simulazione prendetevi **Revs** *ma se volete divertirvi e eccitarvi prendete* **Super Cycle***: è imbattibile!*

RICORDATE IL CASCO...

Presentazione 92%
Istruzioni concise, molte opzioni e un'enorme tabella dei punteggi.

Grafica 93%
I motociclisti sono chiari e ben definiti e l'effetto tridimensionale del percorso e degli ostacoli è eccellente.

Sonoro 85%
Musichetta dello schermo dei titoli carina e effetti sonori originali.

Appetibilità 96%
È immediatamente divertente e accattivante

Longevità 94%
Dieci percorsi e tre livelli di difficoltà vi faranno correre per molti mesi a venire.

Rapporto qualità/prezzo 92%
Un sacco di sfide per i vostri soldi

Giudizio globale 95%
Un eccezionale gioco di corsa: il migliore fino ad ora .

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

HOT LINE

MASTERTRONIC

COMMODORE 64	QTY
005 BMX RACERS	
017 CHILLER	
021 1985	
022 BIG MAC	
024 SKY JET	
026 KIK START	
028 FINDERS KEEPERS	
029 ACTION BIKER	
030 HUNTER PATROL	
031 EXCALIBA	
032 BMX TRIALS	
033 SPACE HUNTER	
034 THE HUMAN RACE	
035 KANE	
036 ZZZ	
037 ONE MAN & HIS DROID	
038 NONTERRAQUEOUS	
039 FORMULA 1	
041 PHANTOMS of the ASTEROID	
042 DEMONS OF TOPAZ	
043 KEN TILLA	
044 INTERNATIONAL VOLLEYBALL	
045 VIDEO POKER	
047 WING COMMANDER	
048 HOLLYWOOD OR BUST	

C 16/PLUS 4	QTY
303 BMX RACERS	
304 SPECTIPEDE	
305 FORMULA 1	
308 ROCKMAN	
309 BIG MAC	
310 CAVE FIGHTER	
311 MR. PUNIVERSE	
312 HEKTIK	
313 RETURN OF ROCKMAN	
314 KIKSTART	
315 STREET OLYMPICS	
316 FINGERS MALONE	
317 OBLIDO	
318 ONE MAN & HIS DROID	
319 SPEED KING	
320 FINDERS KEEPERS	
321 HUNTER PATROL	

MSX	QTY
601 SPACE WALK	
602 FINDERS KEEPERS	
603 CHILLER	
604 FORMULA 1	
605 MOLECULE MAN	
606 SPEED KING	

ATARI 130/800	QTY
230 ACTION BIKER	
231 ONE MAN & HIS DROID	
232 VEGAS JACKPOT	
233 VEGAS POKER	
234 KIKSTART	
235 SPEEDKING	
241 SPELLBOUND	
242 NINJA	

AMSTRAD	QTY
220 FINDERS KEEPERS	
221 CHILLER	
222 NONTERRAQUEOS	
223 LOCOMOTION	
224 SOUL OF A ROBOT	
225 FORMULA 1	
226 ONE MAN & HIS DROID	
227 CAVES OF DOOM	
228 INTO OBLIVION	
229 RADZONE	
270 MOLECULE MAN	
273 STORM	
274 SPEED KING	

SPECTRUM 48 K	QTY
416 FINDERS KEEPERS	
417 FORMULA 1	
421 LOCOMOTION	
424 ACTION BIKER	
425 NONTERRAQUEOUS	
426 JASON GEM	
427 ONE MAN & HIS DROID	
428 ROCKMAN	
429 CAVES OF DOOM	
430 SPECVENTURE	
431 1985	
432 SOUL OF A ROBOT	
434 INCREDIBLE FIREMAN	
435 DEVILS CROWN	
436 SKY RANGER	
438 TICKET RIDE	
439 VIDEO OLYMPICS	
440 MOLECULE MAN	
441 VEGAS POKER	
442 OCTAGON SQUAD	
443 VOLLEYBALL (Bump, set, spike)	
445 PIPPO	
446 KANE	

VIC 20	QTY
213 DOODLE BUG	
214 R-I-P	
215 ROCK MAN	
216 KING TUT	
217 CRAZY CAVEY	

Prezzo L. 7.900
IVA inclusa

AMERICANA

COMMODORE 64	LIT.
090 NEUTRAL ZONE	9.900
091 OLLIES FOLLIES	9.900
092 BREAKDANCE	9.900
093 SLAMBALL	9.900
094 SHAMUS	9.900
095 MOONSHUTTLE	9.900
097 GO FOR THE GOLD	9.900

MAD

COMMODORE 64	QTY
080 THE LAST V8	
081 THE GOLDEN TALISMAN	
082 MASTER OF MAGIC	
083 SPELLBOUND	
084 COUNTDOWN TO MELTDOWN	
085 ICE PALACE	
086 SOCCER	
087 NINJA	
088 HOLE IN ONE	

SPECTRUM 48 K	QTY
130 SPELLBOUND	
131 KNIGHT-TYME	
132 SPORT OF KINGS	
133 DELTA WING	
136 CONQUEST	
137 MASTER OF MAGIC	

SPECTRUM 128 K	QTY
140 KNIGHT-TYME	
141 SPELLBOUND	

MSX	QTY
331 KNIGHT TIME	

ATARI	QTY
240 THE LAST V8	
241 SPELLBOUND	
242 NINJA	

AMSTRAD	QTY
280 SPELLBOUND	
281 THE LAST V8	
282 NINJA	
283 KNIGHT TYME	
284 SOCCER	
285 CONQUEST	

Prezzo L. 9.900
IVA inclusa

PSS/ELECTRIC SOFTWARE

MSX	LIT.
620 MAXIMA	9.900
621 TIME BANDIT	9.900
622 VACUUM MANIA	9.900
623 LASER BIKER	9.900
624 BUZZ OFF	9.900
628 TURMOIL Bug Byte	7.900

RAZORSOFT

C 16	LIT.
590 MAIL TRAIL	7.900
591 MEGA ZAP	7.900
592 SEA STRIKE	7.900
593 RAIDER	7.900

JOYSTICK SUZO

	LIT.
501 THE ARCADE (nero)	49.000
502 THE ARCADE (beige)	49.000
503 THE ARCADE Turbo	59.000
505 PROF. COMPETITION	49.000

JOYSTICKS KONIX SPEEDKING

	LIT.
506 KONIX SPEEDKING	35.000
507 KONIX SPEEDKING C16	39.000

CARTUCCE ROBCOM

	LIT.
151 RobCom 10 Turbo Tool	59.000
153 RobCom 30 Combi Turbo Tool	80.000
155 RobCom 50 Super Combi	95.000
157 EXPRESS SYSTEM Turbo Disk	35.000
158 MAGIC CABLE 80 col. monitor	49.000
159 GAME KILLER Gioco Continuo	35.000
160 Allinea Testine Registr. CBM	16.500
256 MASTERDISK 19/2D Conf. 10 pz. con portadisk	39.000
257 MASTERDISK 29/2D Conf. 10 pz. con portadisk	49.000
480 Cassette Head Cleaner	2.000

MEGAGIOCHI

COMMODORE 64	LIT.
702 ELITE Firebird	49.000
703 REVS Firebird	49.000
704 MUSIC SYSTEM Firebird	49.000
705 ZOIDS Martech	19.900
706 URIDIUM Hewson	19.900
707 STRIP POKER Martech	19.900
708 QUAKE MINUS I Monolith	19.900
709 ENIGMA FORCE Beyond	19.900
710 VISITORS Ocean	19.900
711 MUGSY'S REVENGE Melbourne Hse	19.900
712 RASPUTIN Firebird	19.900
716 KNIGHT GAMES English	19.900
717 GREEN BERET Imagine	19.900
718 KUNG FU MASTER US Gold	19.900
719 BOUNDER Gremlin	19.900
722 RAMBO Ocean	19.900
726 BIGGLES Mirrorsoft	19.900
727 INTERNATIONAL KARATE System 3	19.900
728 CAULDRON II Palace	19.900
729 PSI-5 TRADING COMPANY US Gold	19.900
730 WAY OF THE TIGER Gremlin	19.900
731 LITTLE COMPUTER PEOPLE Activision	25.000
732 NEXUS Nexus	19.900
733 BOUNCES Monolith	19.900
735 THE COMET GAME Firebird	19.900
737 HARD BALL US Gold	19.900
738 MERMAID MADNESS Activision	25.000
739 SOLO FLIGHT II US Gold	25.000
740 LEADERBOARD US Gold	19.900
741 SILENT SERVICE US Gold	25.000
752 WAR PLAY Anco	19.900
755 KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek	19.900
756 MISSION ELEVATOR Micro Pool	19.900
757 DREAM DRUMS Ink Byte	19.900
759 UCHI MATA Martech	19.900
779 NIMITZ Martech	19.900
780 BEYOND FOREST FORBIDDEN US Gold	19.900
781 SUPER HUEY II US Gold	19.900
782 CRYSTAL CASTLES US Gold	19.900
783 CYBERUN Ultimate	19.900
784 FIST II Melbourne Hse	19.900
785 TEMPLE OF TERROR US Gold	19.900
786 INFILTRATOR US Gold	19.900
787 KNIGHT RIDER Ocean	19.900
788 ACROJET US Gold	19.900
789 WORLD GAMES US Gold	19.900
790 SUPER STAR (PING PONG) US Gold	19.900
791 STREET HAWK Ocean	19.900
793 W.A.R. Martech	19.900
794 5D-WARRIOR Martech	19.900
795 MIAMI VICE Ocean	19.900
796 PARALLAX Ocean	19.900
797 SUPER CYCLE US Gold	19.900
798 JACK THE NIPPER Gremlin	19.900
799 PAPER BOY Elite	19.900
800 GHOSTS'N GOBLINS Elite	19.900
903 DRAGON LAIR S. Project	19.900
904 IRIDIS ALPHA Hewson	19.900
905 SKI WRITER Mastertronic	19.900
906 TIME TRAX Mind Games	19.900

C 16	LIT.
340 WINTER OLYMPICS Tynesoft	19.900
341 KUNG FU KID Gremlin	19.900
342 BEACH HEAD US Gold	19.900
343 WORLD CUP CARNIVAL US Gold	19.900
344 LEGIONNAIRE Anco	19.900
345 WIMBLEDON Gremlin	19.900
346 KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek	19.900
347 EXPLODING FIST Melbourne Hse	19.900
348 RAMBO Ocean	19.900
349 YIE AR KUNG FU Ocean	19.900
350 DIRTY DEN Probe	19.900
352 PROJECT NOVA Gremlin	19.900
353 WINTER EVENTS Anco	19.900
354 INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
355 MONTHY ON THE RUN Gremlin	19.900

SPECTRUM	LIT.
861 GYRON Firebird	25.000
862 ELITE Firebird	49.000
863 STRIP POKER Martech	19.900
864 VISITORS Ocean	19.900
865 GREEN BERET Imagine	19.900
867 THE PLANETS Martech	19.900
868 BOUNDER Gremlin	19.900
869 RED HAWK Melbourne Hse	19.900
870 BIGGLES Mirrorsoft	19.900
871 PENTAGRAM Ultimate	19.900
873 JACK THE NIPPER Gremlin	19.900
874 KUNG FU MASTER US Gold	19.900
876 W.A.R. Martech	19.900
877 UCHI MATA Martech	19.900
878 5D-WARRIOR Martech	19.900
879 FIST II Melbourne Hse	19.900
880 PAPER BOY Elite	19.900
882 RAMBO Ocean	19.900
883 KNIGHT RIDER Ocean	19.900
884 TIME TRAX Mind Games	19.900

MSX	LIT.
612 NIGHT SHADE Ultimate	19.900
613 GUNFRIGHT Ultimate	19.900
614 BOUNDER Gremlin	19.900
615 WAY OF THE TIGER Gremlin	19.900
616 GROGS REVENGE US Gold	19.900
617 CYBERUN Ultimate	19.900
618 UCHI MATA Martech	19.900
626 INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
627 KING SIZE comp. 50 giochi Robtek	19.900

ATARI	LIT.
1001 SUPER HUEY US Gold	19.900
1002 FIGHT NIGHT US Gold	19.900
1003 HARD BALL US Gold	19.900
1004 SOLO FLIGHT II US Gold	25.000
1005 SILENT SERVICE US Gold	25.000
1006 RAID OVER MOSCOW US Gold	19.900

AMSTRAD	LIT.
335 BIGGLES Mirrorsoft	19.900
336 LEADER BOARD US Gold	19.900
337 ACROJET US Gold	19.900
338 CRYSTAL CASTLES US Gold	19.900
400 INTERNATIONAL KARATE Endurance	19.900
401 GREEN BERETS Imagin	19.900

DISK

COMMODORE 64	LIT.
126 ZOIDS Martech	29.000
760 HARDBALL US Gold	29.000
761 PS 15 TRADING COMPANY US Gold	29.000
762 LAW OF THE WEST US Gold	29.000
763 KUNG FU MASTER US Gold	29.000
765 DESERT FOX US Gold	29.000
766 SILENT SERVICE US Gold	39.000
767 BEYOND FORBIDDEN FOREST US Gold	in arrivo
769 SOLO FLIGHT II US Gold	39.000
771 ALTER EGO Activision	59.900
772 LITTLE COMPUTER PEOPLE US Gold	39.000
773 SAM. FOX STRIP POKER Martech	29.000
774 ELITE Firebird	59.900
775 LEADER BOARD US Gold	39.000
777 MAGIC DISK KIT Robtek	49.000
1100 IRIDIS ALPHA Hewson	29.900
1101 KNIGHT RIDER Ocean	29.000
127 SKI WRITER Mastertronic	49.000

ATARI 520 ST	LIT.
888 LITTLE COMPUTER PEOPLE US Gold	89.000

COMMODORE 128	LIT.
725 3D GRAPHIC DRAWING BOARD	59.900
122 THE LAST V8 Mastertronic	19.900
123 KIK START Mastertronic	19.900
124 VIZA STAR	159.000
125 VIZA WRITE	129.000
127 SKI WRITER Mastertronic	49.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOME

ORDINE MINIMO L. 20.000

VIA

CAP CITTÀ PROV.

TELEFONO

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

ZZAP! TOP SECRET

Diventerò pazzo! Prima o poi troverete un altro nome sul colophon e un editoriale listato a lutto vi comunicherà il mio ricovero! Prima LCP, poi Uridium, il mese scorso Cauldron II! È una vera tortura! E sempre quelli più usati! Gli altri girano tranquilli e senza problemi e questi invece...
Vabbè, nella speranza che le cose vadano meglio vi alliscio la vostra dose mensile di numerini.
Attenzione però! I listati e le POKE funzionano solo sui programmi originali! Se ne avete in mano uno piratato non aspettatevi che si metta a fare senza discutere quello che gli dite. Durante gli armeggi di sprotezione i programmi subiscono modifiche e tagli, quindi... nada, nothing, niente, insomma.
BMV

ARK PANDORA (Rino)

Contrordine rispetto alla mappa e ai consigli di settembre. **Cristiano Grassi** di Reggio Emilia. La STUDDED BALL va presa e usata per uccidere il WARLOCK.

IMPOSSIBLE MISSION
(Epix)

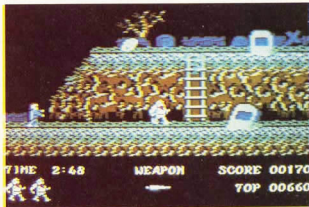
Un po' di POKE per questo grande classico grazie ai soliti Tim e Jan Fraser. Attenzione però, il trucco non funziona su tutte le versioni di Impossible Mission! Soprattutto con quelle non per C 64.
Battete **LOAD " "** per caricare la prima parte del programma e quando appare il READY battete **LOAD " ",1,1** per caricare la seconda parte. A questo punto inserite:
POKE 50052,248:POKE 50053,252
SYS 50032 per caricare il prossimo blocco di dati.
Quando è il momento buono inserire...
POKE 2140,248:POKE 2141,252:SYS 2150
... per caricare un'altra parte del gioco. Una volta caricata battete:
POKE 679,169:POKE 680,55:POKE 681,133:POKE 682,1:POKE 683,169:POKE 684,27
POKE 685,141:POKE 686,17:POKE 687,208:POKE 688,96:POKE 689,198:POKE 690,1
POKE 691,76:POKE 692,0:POKE 693,176:POKE 45240,167:POKE 45241,2
SYS 689 per caricare l'ultima parte.
Quando il READY spunta sul video dovete inserire...
POKE 38177,96:SYS 14421
...per far partire il gioco.

GUNFRIGHT
(Ultimate)

Roba per pistoleri spectromiani questo listatino antiproiettile. Preparare il nastro sulla linea di partenza e battere:

10 LOAD "" CODE : LOAD " " CODE : LOAD " " CODE : PRINT USR 24576 : LOAD " " LOAD " " CODE : LOAD "" CODE : POKE 23445,201 : PRINT USR 23424 : POKE 23446,33 20 POKE 42335,0 : POKE 46344,0 : POKE 48464,0 : POKE 48544,0 : POKE 49745,0 : PRINT USR 23446

GHOST'N GOBLINST'
(Elite)

A poco più di un mese dalla pubblicazione di Gost'n Goblins siamo in grado di fornirvi una vera e propria "compilation" di POKE per tutti i gusti.
Caricate il gioco e resettate il 64 e inserite quello che più vi gusta.
POKE 2175,(0-255) numero di vite
POKE 2358,234
POKE 2359,234
POKE 2360,234
per vite infinite
POKE 2203,(0-3)
per partire ad uno dei 4 livelli
POKE 2214,(1-5)
per una delle 5 armi
POKE 34042,255
per far portare più pentole agli zombie
POKE 2198,(0-15)
per cambiare il colore dello sprite principale
POKE 7488,56
per far sparare la pianta dal lato opposto
POKE 2240,9
da 9 minuti per completare un livello
POKE 3901,0
tempo illimitato
POKE 7086,10
permette di passare attraverso gli zombie
POKE 7086,15
trasforma gli zombie in borse appena appaiono
POKE 7086,13
fa volare gli zombie
POKE 7086,1
trasforma gli zombie in piante sputafuoco
SYS 2128 per far ripartire il programma. Niente male vero? Però qualcuno potrebbe anche trovare un sistema per inserire le POKE senza bisogno di resettare il computer.

BATMAN
(Ocean)

È un po' lungo e ci sono un bel po' di data, per cui verificatelo e salvatelo. Riavvolgete il nastro di **Batman**, date il **RUN** al programma e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
5 REM BATMAN POKES
BY ABR
10 CLS: LET T-0: LET
B=1: FOR N=23296 TO
23429
20 READ A: POKE N,A:
LET T=T+A*B: LET
B=B+1: NEXT N
30 IF T<>1165933
THEN PRINT "DATA ER-
ROR": STOP
40 PRINT TAB 7; "PLAY
BATMAN TAPE": RAN-
DOMIZE USR 23296
50 DATA 221, 33, 203, 92,
17, 26, 6, 175, 214, 1,
205, 86, 5, 48, 241, 243,
17, 41, 91, 213, 17, 131
60 DATA 250, 33, 203, 97,
229, 225, 33, 253, 94, 1,
52, 2, 62, 200, 237. 79,
195, 203, 97, 205, 98, 91
70 DATA 33, 177, 250, 17,
177, 249, 1, 128, 0, 237,
176, 62, 249, 50, 202, 249,
50, 206, 249, 50, 214, 249
```

BOUNTY BOB STRIKES BACK (Big Five)

Mauro Ceolato e Riccardo Cielo di Valdagno ci hanno scritto per darci tutti, ma proprio tutti i trucchi di questo gioco per Atari.

Livello 1
prendere vaso di fiori e premere 1 e START (si salta al livello 4)
Livello 5
prendere la moka del caffé e premere 8 e START (si salta al livello 8)
f Livello 3
prendere bicchiere (calice) e premere 4 e START (si salta al livello 16)
Livello 10
prendere forcone e premere 5 e START (si salta al livello 15)
Livello 16
posizionare tubi di aspirazione 1-3-4 a sinistra prendere il dolce al forno (in alto a sinistra) e premere 9 e START (si salta al livello 19)
Livello 2
uccidere tutti i mutanti, (YUKONS) prendere il rullo per dipingere e premere 3 e START (si salta al livello 22).

Gli schermi sono in totale 25, dunque personalmente consiglio a chi vuole risolvere il gioco di usare il trucco presente nel livello 2 con il quale si passa al livello 22; vorrei dare il codice segreto da immettere nello schermo del menù, ma non esiste (o almeno il programma alla fine non lo dà). Non ci credete? Finite o completate il gioco e lo scoprirete da voi! Alla fine però c'è quale sorpesa... scopritela!!!

RAMBO (Ocean)

Per la gioia di tutti i lettori che ci hanno chiesto come diavolo si conclude l'avventura videostalloniana ecco la soluzione inviataci da **Ivano Paludi** di Pescara.

"Una volta liberato il primo prigioniero, si deve prendere l'elicottero che si trova andando sempre più su nello schermo.
Dopodiché si torna al campo iniziale dove atterrando sulla apposita piattaforma (H) si ritorna appiedati.
Quindi andando verso sud/ovest del campo ci troviamo di fronte una specie di recinto (in grigio), quella è la prigione degli ultimi '10' prigionieri, questi ultimi si liberano avendo come arma il pugnale e correndo contro la prigione. Fatto questo siamo a metà della nostra missione, quindi riprendiamo l'elicottero ed andiamo verso nord dove dovremo stare attenti all'elicottero nemico inseguitore, che anche se un po' duro a morire si potrà distruggere mantenendo inserito il fire del joystick.
Distrutto 2 volte l'elicottero (questo sempre cercando di andare il più possibile verso nord) arriveremo al termine della missione atterrando sulla apposita (H) situata a nordnordest del muraglione d'arrivo.

Un trucco veloce: quando appare la scritta "Your presence has been relayed to enemy HD – a gunship is now on course and in pursuit", selezioante il lanciarazzi, premete **RETURN** e spingete in avanti il joystick: vi muoverete a velocità doppia e l'elicottero nemico non lo vedrete neanche.
Sull'argomento un consiglio extra per segare l'elicottero nemico da *Christian Auer* di Bolzano che richiede l'uso contemporaneo di due joystick.
Tirate verso di voi il joystick in porta 2 e in avanti quello in porta 1, l'elicottero metterà il "turbo" e volerà verso la base a velocità supersonica. Attenzione però, se non lo fermate in tempo andrete a spiattellarvi contro il muro della base.

ULTIM'ORA

Ci giunge contemporaneamente da **Andrea Paio ed Enrico Strappo** di Rovigo e da **Jacopo Soffiato** di Padova una POKE per vite infinite:

POKE 3411,10

che purtroppo funziona solo con il disk drive.

CHILLER (Mastertronic)

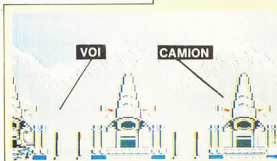
Per tuttii videogiochisti michealjacksoniani un listato di **Paul C** di Sutton Coldfield che fornisce energia infinita per combattere scheletri e schifezze varie. Riavvolgete il nastro e battete:

1 SYS 63276:POKE 831,255:POKE 832,2:POKE 783,1:SYS 62828
2 POKE 749,226:POKE 770,167:POKE 750,252:POKE 770,167:POKE 771,2:POKE 776,167

Per caricare il gioco battete **RUN (RETURN)**. Quando il 64 si resetta inserite **POKE 22957,173** e **SYS 50758** per avviare il tutto.

GREEN BERET (Imagine)

Nicola Tripani di Trieste non ha perso tempo e in men che non si dica ci ha fornito degli ottimi trucchi.

"Innanzi tutto se gli uomini 'bianchi' non vengono da voi, bensì scappano, non seguiteli perché dove vanno loro è pieno di karateka (quelli verdi), di uomini-bazooka (quelli marroni con l'arma) e di capitani (quelli blu). Ecco il trucco vero e proprio: Quando lo sfondo del target 1 cambia dai camion con i missili alla

HACKER (Activision)

Ed ecco finalmente la soluzione! "Era ora", vi sento gridare. Sinceramente pensavamo che ormai fosse vecchiume, ma una serie di telefonate in redazione ci hanno fatto cambiare idea. Seguite le indicazioni e andrete lontano...

A **LOGON** rispondete **AUSTRALIA**

Andate in **Svizzera** e date alla spia **5000 dollari** per il suo pezzo di documento. Comprate il **Deed of a Swiss Chalet** e il **Chronograph**.

Andate in **Egitto** e date il **Chronograph** alla spia. Comprate l'**Emerald Scarab** e la **Gold Statue of Tut**.

Andate in **Grecia** e date l'**Emerald Scarab** alla spia. Non comprate niente.

Andate a **New York** e date il **Deed to a Swiss Chalet**. Non comprate l'Uncut Diamond, comprate **Stocks and Bonds.**

Andate in **Giappone** e ammollate **Stocks and Bonds** alla spia. Comprate le **Cultered Pearls** e la **35mm Camera.**

Andate in Cina e date le **Cultured Pearls**. Non comprate il Ming Vase e prendete la **Jade Carving**.

A questo punto il vostro SRU non sarà più visibile, usate la mappa come riferimento.

Andate alla **Barbados** e date la **Jade Carving** alla spia. Non comprate nulla.

Andate a **Londra** e date la **35mm Camera**. Comprate l'**Autographated Baetles Album**, ma non i Crown Jewels. Andate a **San Francisco** e date l'**Autographated Beatles Album.** Non comprate niente.

Infine andate a **Washington** e chiamate l'agente dell'FBI. AVETE FINITO!

Le risposte ai Security Check sono:

Livello 1 – MAGMA,LTD
Livello 2 – AXD-0310479
Livello 3 – HYDRAULIC
Livello 4 – AUSTRALIA

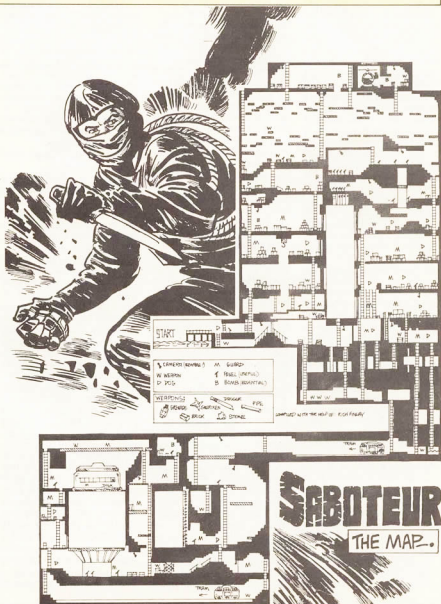
La soluzione di **Hacker** ci è stata graziosamente concessa dal nostro illuminato direttore **Riccardo Albini** mentre la mappa è opera della redazione inglese di Zzap!

base missilistica c'è l'ultimo uomo bianco, questo non lasciatelo sfuggire (comunque vi verrà sicuramente addosso) uccidetelo e prendete l'arma che lascia ma NON USATELA!
Avanzate cercando di non farvi ammazzare e quando suona il triplice allarme ed arriva il camion con i nemici, appostatevi al margine sinistro dello schermo, come nello schizzo qui a fianco.
Quando arrivano i primi tre nemici (e non quattro come al bar) attendete che il primo uomo, il karateka, si liberi nel suo calcio volante e quando il suo piede sta per toccare il vostro lanciafiamme premete la barra. Saranno uccisi i primi 3 ma anche altri nemici che stavano entrando nello schema. Fate così anche per gli altri due gruppi di 3 uomini e poi per l'ultimo uomo (un karateka) saltate in su sparando continuamente quando il nemico salta; sarà un giochetto ucciderlo.
Nel Target 2 alla fine sarete bersagliati dai cani dei karateka e dai karateka (potevano mancare?), ma se vi appostate nell'esatto centro dello schermo sarà facilissimo ucciderli muovendovi velocemente a destra e sinistra (naturalmente sparando)."

E alla Grecia, per la precisione da Atene, **Papatheofanous Manos** vi da una "mano" (uh, uh, uh) regalandoci due bei listatoni che vi procureranno, a scelta, un po' di vite extra o vite infinite. Decidte quale fa a caso vostro...

```
100 REM EXTRA LIVES
POKES FOR GREEN BE-
RET BY MANOS
110 PRINT CHR$(147)
120 FOR I=8192 TO
8230:READ A:POKE I,A:-
NEXT
130 INPUT "HOW MANY
LIVES (< 128)";LV:IF
LV<0 OR LV>127
THEN 130
140 POKE 8224,LV
150 SYS (8192)
160 DATA 169,1, 170,
168, 32
170 DATA 186, 255, 169,
0, 32
180 DATA 189, 255, 169,
0, 32
190 DATA 213, 255, 160,
7, 185
200 DATA 31, 32, 153,
205, 5
210 DATA 136, 16, 247,
108, 36
220 DATA 3, 169, 2, 141,
241
230 DATA 54, 76, 253,
61
```

```
100 REM INFINITE LIVES
POKES FOR GREEN BE-
RET BY MANOS
110 PRINT CHR$(147)
120 FOR I=8192 TO
8230:READ A:POKE I,A:-
NEXT
130 SYS (8192)
140 DATA 169, 1, 170,
168, 32
150 DATA 186, 255, 169,
0, 32
160 DATA 189, 255, 169,
0, 32
170 DATA 213, 255, 160,
7, 185
180 DATA 31, 32, 153,
205, 5
190 DATA 136, 16, 247,
108, 36
200 DATA 3, 169, 173,
141, 53
210 DATA 21, 76, 253,
61
```

Date il **RUN** e seguite le istruzioni sullo schermo.

TAU CETI (CRL)

Ecco qui, dal programmatore della versione per Commodore 64, John Twiddy, mappa e consigli su Tau Ceti...

Quando cominciate a giocare a *Tau Ceti*, è facile farci la mano, sparando all'impazzata contro qualunque cosa appaia sullo schermo. Ad ogni modo, per giocarlo efficacemente, dovete imparare a leggere e usare propriamente gli strumenti. Quindi, comincerò illustrando ciascuno strumento e il modo di usarlo appieno...

Lo *Skimmer*

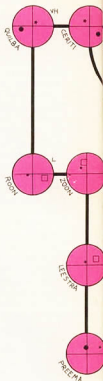
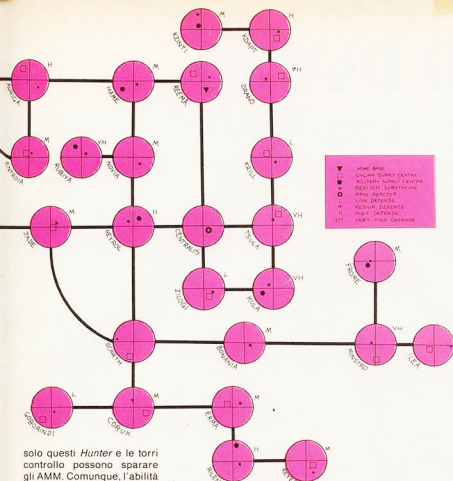
Lo schermo principale mostra l'esterno dello *Skimmer*. Col passare del tempo, il sole si sposta nel cielo e, ovviamente, la visibilità diminuisce al tramonto e all'alba e scende a zero di notte. Per vostra fortuna comunque, il costruttore dello Skimmer ha pensato bene di installare alcuni congegni per venirvi incontro. Innanzitutto, avete la possibilità di attivare la visione a infrarossi, che vi consente di vedere qualunque cosa in qualunque momento del giorno e della notte, ma sfortunatamente le cose diventano un po' confuse quando infuria la battaglia ed è difficile distinguere i buoni dai cattivi. In secondo luogo, potete sparare dei bengala per illuminare la scena, ma dovete ricordare che ne avete un numero limitato. C'è un terzo metodo che può essere usato nei momenti di emergenza e che consiste nel far atterrare lo Skimmer sulla superficie del pianeta e attendere che faccia giorno. Tutti gli scettici, che si chiedono perché i robot dovrebbero smettere di sparare mentre siete una facile preda (da quelle parti non conoscono la convenzione di Ginevra), devono sapere che i sensori dei robot rilevano le variazioni d'energia e poiché la vostra navicella è disattivata, non possono rintracciarvi.

Una funzione particolarmente utile è la possibilità di variare il punto di visione, guardando ai lati o dietro di voi. Questo significa che potete girare attorno agli oggetti senza perderli di vista e, ancora più importante, prendere di mira gli oggetti alle vostre spalle o ai vostri lati e spararglì contro dei missili mentre fuggite. Sfortunatamente, lo Skimmer non è equipaggiato con laser laterali quindi non potete spararglì contro con i laser, ma bisognava lasciargli qualche possibilità, no? Un avvertimento: controllate sullo *scanner* a lunga portata che degli oggetti non attraversino il vostro cammino, poiché potreste entrare in collisione anche se non li vedete. Lo *scanner* a lunga portata sulla destra è un'altra apparecchiatura molto utile. Noncurante del vostro angolo di visione, la parte superiore dello *scanner* punta sempre nella direzione in cui vi state muovendo. Vi sono due modi operativi, a corta e lunga portata. Il modo a lunga portata funziona come a norma, mentre quello a corta portata offre in più la possibilità di identificare i diversi tipi di oggetti, benché perdiate la possibilità di vedere lontano. Questo significa che potete vedere gli oggetti molto prima che appaiano sullo *scanner*. I palazzi ai quali potete attraccare sono visualizzati in nero, mentre i robot nemici sono indicati come puntini bianchi. Ciò è utilissimo per identificare gli oggetti letali da quelli passivi quando siete nel pieno della battaglia, poiché non potete permettervi di sprecare tempo.

La bussola è un congegno semplice, ma piuttosto sensibile alle vibrazioni e può essere danneggiato dal fuoco nemico. Fortunatamente, in più, ci sono due utilissimi ADF (Automatic Direction Finder) nell'angolo destro inferiore. Quello superiore è puntato sul centro della città. Questo non significa necessariamente che è puntato sul centro dei palazzi, ma vi consente di localizzare la vostra posizione. Quello inferiore, comunque, punta verso la più vicina rampa di lancio. Usando questi due ADF, riuscirete a muovervi con facilità anche senza utilizzare la bussola principale. Dovete ricordarvi che la città è molto regolare e che le rampe di lancio si trovano sempre direttamente a nord, sud, est e ovest del centro della città stessa e una volta che andate approssimativamente nella direzione giusta, potrete usare l'ADF inferiore per trovare la rampa di lancio.

Oltre a questi strumenti, vi sono due ulteriori congegni che rendono ancora più facile il vostro compito. Il primo è un sensore che vi avverte quando siete stato rilevato dai vari congegni alieni in possesso di apparecchiature radar. Questi congegni, nel momento in cui rilevano la vostra posizione, consentono ai robot di spararvi più efficacemente. Quindi devono essere spediti al creatore (dei robot) il più in fretta possibile. Il secondo sensore è un indicatore dello stato di allerta. Lampeggia in vari colori a seconda che nella zona vi siano le navicelle *Hunter* o i robot nemici. La frequenza di intermittenza varia a seconda che siate stati rilevati o no.

Muori! Bestiale cosa aliena...

Dopo aver descritto la vostra navicella non rimane altro che la battaglia stessa. Benché all'inizio possa sembrare che la cosa migliore da fare sia sparare su tutto e tutti, non è proprio così. Ciò per quattro ragioni. Innanzitutto, il controllo della missione non vuole che vi comportiate così. In secondo luogo, il laser si riscalderebbe troppo e potrebbe non rispondere con prontezza quando ne avete veramente bisogno. Terzo, se colpite accidentalmente una delle basi di attracco, si "offendono" e vi diranno ben loro dove andare quando cercherete di attraccare. Ricordate che se per sbaglio colpite una base, se lasciate la città e poi vi fate ritorno sarete perdonati (il tempo guarisce tutto). Quarto e ultimo, c'è un particolare tipo di alieno che vi farà andare dove volete e fare quello che volete, se non tentate di spararglì: nel qual caso non vorrei essere nel vostro *Skimmer*. Capite quindi che è essenziale identificare gli oggetti il più presto possibile. Tutte le navicelle *Hunter* sono ragionevolmente facili da identificare perché sono piatte e quindi appaiono sempre sotto l'orizzonte quando entrano nello schermo. Il miglior modo per spararglì contro è stare il più possibile vicino al terreno, cosicché possono essere infilate dal laser. Fate attenzione però a non volare troppo bassi per non danneggiare la navicella, né cercate di entrare nelle basi a questa altezza. La maggior parte degli *Hunter* sono relativamente facili da far fuori, benché quelli contrassegnati non valgono neanche la pena di sprecare un colpo di laser, poiché una volta che sono abbastanza vicini da potervi vedere e quindi pronti ad attaccare, potreste averli già speronati (non raccomando però questa pratica per conquistare il pianeta, ma a volte può risultare utile come ultima risorsa se i vostri laser risultano danneggiati). Al contrario, i Mk V sono piuttosto pericolosi perché hanno un maggiore volume di fuoco, una migliore manovrabilità e anche l'abilità di sparare degli AMM se cercate di lanciargli contro dei missili. Fortunatamente,

solo questi *Hunter* e le torri controllo possono sparare gli AMM. Comunque, l'abilità nel colpirli è essenziale. Dovete capire che i robot non reagiscono istantaneamente ai missili lanciatigli contro, quindi se vi avvicinate abbastanza prima di sparare il missile, avete buone probabilità di centrare il bersaglio.

Poiché gli Mk V hanno la "pelle" piuttosto dura, dovreste colpirli con un paio di colpi di laser, oltre che con un missile, per essere certi di distruggerli. Alcuni palazzi possono spararvi contro dei missili e, poiché sono letali, fate molta attenzione al segnale che vi indica che ne è stato sparato uno. Potete liberarvene facilmente con un colpo di laser o con un AMM.

Una volta che avete una certa pratica nel creare casino sulla superficie di Tau Ceti, allora dovreste mettervi a raccogliere le barre. Prima di cominciare la ricerca, studiate il percorso, utilizzando il comando mappa per determinare in quali posizioni si trovano le rampe di lancio per passare da una città all'altra, cercando di minimizzare le distanze da percorrere ed evitando di attraversare due volte le città già esplorate. Siete avvertiti! Benché possiate distruggere gli *Hunter* di una città, i sistemi di difesa, grazie ai centri di rifornimento, sono in grado di rigenerare le navicelle *Hunter* per la prossima volta che vi capiterà di attraversare la città in questione. Certe città hanno solo centri di rifornimento civili, mentre altre hanno centri militari, quindi siate preparati e cercate di sapere dove andare a fare rifornimento di missili e AMM.

E' molto importante segnare sul bloc-notes quali città avete già esplorato alla ricerca delle barre, perché può essere molto fastidioso arrivare a Centralis con solo 39 delle 40 sezioni di barre e non sapere dove si trova l'ultima.

Consiglio di salvare il gioco circa ogni due città, cosicché possiate ritornare all'ultima versione salvata se venite fatto fuori da una banda di robot particolarmente grintosi nella città successiva. In genere è meglio aspettare di avere quante più barre potete prima di cercare di assemblarle, anche se ciò può aumentare il vostro punteggio iniziale. E' abbastanza facile combinare le due sezioni di una barra, ma può essere fastidioso cercare di trovare l'altra metà di una barra che non è ancora stata recuperata. Inoltre, l'inserzione delle barre nella stanza del reattore deve essere fatta il più velocemente possibile data l'alta radioattività del luogo. Ciò significa che, se li inserite uno alla volta, potrebbe essere difficile inserirli tutti senza restare contaminati; è quindi consigliabile inserirli tutti in una volta alla fine della vostra ricerca.

Spero che quanto detto renda abbastanza facile la distruzione anche del più tenace robot, quindi vi auguro buona fortuna.

In aggiunta ai trucchi "ufficiali" suggeriti da **John Twiddy** vi passiamo un utilissimo programma di **Alan Smith** di Whitehall, Bristol. É un po' lunghetto, ma considerando che vi dà missili, missili antimissile, fiammate e schermi infiniti, forse vale la pena di sbattersi un po'.

```
0 REM 'INVUNERABILTY' POKES FOR TAU CETI BY ALAN SMITH
1 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 981
2 DATA 169, 0, 32, 189, 255, 169, 0, 814
3 DATA 32, 213, 255, 169, 197, 141, 245, 1252
4 DATA 3, 169, 2, 141, 246, 3, 76, 640
5 DATA 82, 3, 169, 210, 141, 186, 9, 800
6 DATA 169, 2, 141, 187, 9, 76, 0, 584
7 DATA 8, 169, 234, 141, 158, 72, 141, 923
8 DATA 159, 72, 141, 160, 72, 141, 221, 966
9 DATA 59, 141, 222, 59, 141, 223, 59, 904
10 DATA 141, 71, 59, 141, 72, 59, 141, 684
11 DATA 73, 59, 169, 191, 141, 116, 77, 826
12 DATA 76, 64, 1, 0, 0, 0, 0, 141
13 DATA 169, 169, 141, 118, 62, 169, 191, 1019
14 DATA 141, 119, 62, 169, 234, 141, 120, 986
15 DATA 62, 141, 121, 62, 141, 122, 62, 711
16 DATA 76, 0, 32, 0, 0, 0, 0, 108
18 PRINT CHR$(147) "JUST A MINUTE..."
20 FOR S=0TO 11:T=0:FOR Y=0TO6 :READ A:T=T+A:POKE 679+S*7+Y,A:NEXT
25 READ A:IF T <>A THEN PRINT "ERROR IN LINE" S+1:END
30 NEXT
35 FOR S=0 TO 3:T=0:FOR Y=0 TO 6:READ A: T=T+A:POKE 320 +S+Y,A:NEXT
40 READ A:IF T<>A THEN PRINT "ERROR IN LINE"-S+13:END
45 NEXT
50 PRINT "INSERT AND REWIND TAU CETI TAPE"
60 PRINT "THEN PRESS ANY KEY"
70 POKE 198,0
75 WAIT 198,1
80 SYS 679
```

Dopo aver verificato la corretta battitura, salvte il programma per evitare di doverlo riscrivere ogni volta che decidete di giocare. Quando avete fatto, battete **run (RETURN)** e seguite le istruzioni sullo schermo.

IL MIO DIARIO

ultima puntata del diario di Jeff Minter

SONO UN EROE...

Mentre sto scrivendo, **Iridis** è quasi finito, ho appena dato il primo prototipo a uno della Hewson, pronto per essere duplicato e presentato alla conferenza stampa promozionale che si terrà giovedì. Averlo pronto in tempo per la conferenza stampa ha comportato un paio di notti in bianco nell'ultimo week end, ma ne è valsa la pena: l'ho finito e sono un eroe...

FASE II

Dall'ultima volta che ho scritto mi sono occupato quasi sempre della Fase II. Prima ho finito quella ingannevole routine dell'ACONT e ho definito i data per tutte e cento le ondate di attacco, poi mi sono messo a lavorare alla Fase II, il che era molto interessante perché è un gioco a scorrimento verticale e non sono abituato di solito a fare questo genere di giochi.

Anche se prima l'ho descritto come un'incrocio tra la Fase I di **Batalix** e **Marble Madness**, è in effetti più un incrocio fra la Fase I di **Batalix** e un **flipper**. Mentre giocate provate la strana sensazione di essere una pallina mentre il povero Gilby rimbalza da tutte le parti ad alta velocità. Una volta ho visto un gioco del flipper che veniva venduto in America con lo slogan "Sarete la pallina!", ma quando l'ho giocato ho scoperto che era solo un flipper con piano di gioco scorrevole, e che voi eravate solo i respingenti e non la pallina. Nella Fase II di **Iridis** voi siete veramente la pallina. Non c'è dubbio. E venite incalzati da quattro bulbi oculari volanti. Nella Fase II ci sono 256 percorsi possibili, tutti diversi: ho risolto questo inghippo generando casualmente ogni livello lavorando su 20 o 30 elementi di base. Ma per assicurare che ogni livello fosse uguale da gioco a gioco ho nel generatore casuale di numeri il numero del livello, ogni volta che si genera un percorso. Per ogni livello cio sono dei percorsi differenti ma il Livello I sarà sempre il Livello 1: non sarà casuale. Mentre lo giocate potete così farvi le mappe e imparare i percorsi. È una figata, perché sembra che abbia immagazzinato attentamente tutti i differenti percorsi e invece quello che ho fatto è stato di richiamare un paio di volte la vecchia routine RAN$. Mi piace imbrogliare un po'.

L'ULTIMO ATTO?

E ora la fine è vicina
Si alza l'ultimo sipario
Amici miei, lo dico chiaro e tondo
Esporrò il mio caso, del quale sono sicuro
Ho fatto a modo mio...

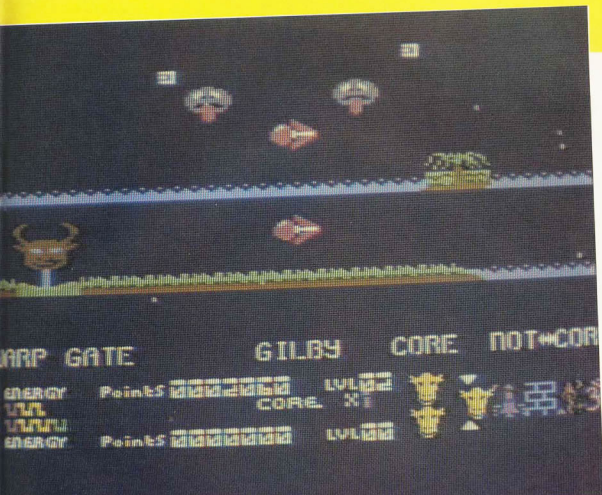
BEN DIFFICILE

Ho introdotto una bella tabella dei punteggi e un nuovo sistema di visualizzatore grafico dei progressi del giocatore durante il gioco e dell'apertura graduale del Warp Gate (la porta dell'iperspazio) che cresce a mano a mano che aumenta l'abilità del giocatore. Il gioco ora inizia con un solo pianeta di modo che, chi gioca per la prima volta, abbia una possibilità senza la quale sarebbe tutto troppo complicato. Una volta superata la terza ondata (la Licker Ships: che è ben difficile) si può andare nel secondo pianeta. A mano a mano che il giocatore si inoltra nel gioco potrà andare su altri pianeti e potrà prolungare il gioco vincendo le "vite extra" della Fase II.

Mi sono ritrovato dello spazio libero nel Kernal e così l'ho utilizzato per il demo DNA che è disponibile all'interno del MIF (il piccolo "sub-gioco" nel modo di pausa che ho scritto in Francia). C'è anche una pagina dei titoli e una tabella dei punteggi con venti nomi (piena di nomi finti come Yak, Psy, Matt, Rat, ecc.). Ora non mi resta che finire il **debug**, smussare gli spigoli e, forse, aggiungere qualche sorpresa! Ho solo una settimana di tempo per farlo e poi c'è la scadenza di fine luglio: se non riesco a farlo,mi verrà tagliata qualche parte anatomica. Ce la farò. Sono un eroe, come ho già detto, senza neanche giocare a Biggles.

BEL COLPO!

Una cosa che mi piace di **Iridis** è che è veramente giocabile, più di qualunque altro mio gioco. Me ne sono reso conto quando ho superato quel punto a cui si arriva sempre quando si scrive un gioco: c'è sempre il giorno in cui il gioco smette di essere solo una collezione di routi-

ne e data che dovete far scorrere e controllare e inizia a diventare un gioco vero. Sai che è successo perché ti ritrovi a "testare" il gioco anche quando non ce n'è bisogno e di colpo ti accorgi che i tuoi amici conoscono la SYS per farlo cominciare, e la usano spesso. **Iridis** ha superato questo punto già da un pezzo. È bello quando dopo aver fatto la tabella dei record, riuscite anche a piazzarne uno. Vi ricordate quando, tempo fa, ho iniziato e sullo schermo non c'era altro che un tappeto di stelle che scorreva e dissi che **Iridis** sarebbe stato come sparare all'impazzata? Beh, avevo ragione... eh, eh.

SONO IN VACANZA

Ho finito: sono in vacanza a Corfu per un paio di meritate settimane di dolce far niente: se non volare col paracadute sugli sci d'acqua, prendere il sole sdraiato sulla spiaggia e stravolgersi al bar di Mr Platypus, giocare a **Satan of Saturn** (il videogioco del locale) e sentire "Brothers in Arms".

Finalmente vi lascio, dopo aver fatto la cronaca dei miei progressi su **Iridis** dall'idea iniziale fino alla sua nascita. Se vi piace sparare all'impazzata allora credo che **Iridis** vi piacerà. È stato duro ma ne valeva la pena.

Lunga vita a Gilby! A morte gli Zzyaxians!

IRIDIS ALPHA è arrivato a voi grazie a YAK il cappellone, con l'aiuto della Coca Cola Company, Atari UK, Pink Floyd e Genesis, Heavy metal, Wadworths 6X, Ratt, Ben, Mat, Psy, Wulf, ecc., Compunet, foglie secche sciolte in acqua calda, MIND WALKER, MARBLE MADNESS, STAR GATE, Tauns Tauns, Cammelli, Lama, Pecore e Capre... MARBLE MADNESS.

Assemblato su un 128, utilizzando un assembler JCL parzialmente finito e l'orribile e lentissimo disk drive del Commodore. La prossima volta userò un 6502 X-ASM che gira sul mio fido St da 2,5 Megabytes di RAM.

ZZAP! Adventure

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

LA INFOCOM INTRIGA SHOCCANDO GLI AMANTI DELLA PELLE

Il Vecchio Barbabianca stava appena riprendendosi da Trinity, il gioco di Brian Moriarty, quando nella mia umile dimora è giunta notizia dell'ultima fatica di Steve Meretzky (l'autore di *Hitchhker's Guide...*, ndr), intitolata *The Leather Goddesses of Phobos* (ovvero "Le Dee in Pelle di Phobos"). Come suggerisce il titolo, questo non è un qualunque altro gioco della Infocom, benché contenga il solito umorismo di Steve. È il primo gioco "per adulti" (ragazzi, noi vi abbiamo avvertito, continuate a vostro rischio e pericolo, ndr) proveniente dalla sunnominata scuderia e, dopo averne visto in anteprima una copia, devo dirvi che sono incuriosito. E molto.

Interpretate la parte di un essere umano medio, maschio o femmina (il vostro sesso viene deciso quando andate alla toilette all'inizio del gioco — io non ve l'ho detto!).

Inspiegabilmente, venite rapito/a da degli alieni e portato/a su Phobos, la più grande delle due lune di Marte. È lì che scoprite le Dee in Pelle. Per una qualche ragione, intendono trasformare la Terra nel loro giardino dei piaceri. Il vostro scopo è quello di impedirglielo (il perché vogliate fare una cosa del genere è tutto un altro affare).

Insolitamente per la Infocom, il gioco ha tre livelli, benché non si tratti di livelli di difficoltà. Sono: *Tame* (insulso), *Suggestive* (insinuante), *Lewd* (lascivo). Ciascun livello usa un linguaggio più impudico di quello che lo precede. A volte, il linguaggio diventa più esplicito e dettagliato, anche se vi sono dei limiti. Di una scena, ad esempio, si dice che usa molto lubrificante, una manichetta di gomma e un bue tibetano. Sta a voi immaginare il resto...

Dopo un po' vi trovate in scenari più tradizionali, vagando per le rovine e i canali di Marte, come un vero esploratore. Qui, i sottintesi sessuali sono meno invadenti. Incontrare Re Mitre (altrimenti noto come Mida) e scoprire che invece di diventare oro, ciò che tocca si trasforma, per un qualche piacere feticista, in angoli di 45°, è la prova che sia l'umorismo di Steve Meretzky che la natura piccante del gioco imbevono di sé il programma. In effetti, c'è anche un tour interplanetario, pieno di scottanti distrazioni.

Quando scoprite che le Dee vi vogliono usare come cavia per i loro esperimenti, vi troverete d'accordo nel dire che la libertà sessuale ha varcato i limiti cosicché, insieme al vostro amico, vi mettete al lavoro per cercare di costruire una macchina anti-Dee in Pelle per salvare la Terra dall'imminente invasione. Infine, il sesso di alcuni altri personaggi del gioco è determinato dalla vostra scelta iniziale.

La confezione è sempre un

modo importante per creare l'atmosfera in un gioco Infocom e anche in questo sono state usate delle idee originali, come un cartoncino "gratta e annusa" e un fumetto a colori in 3D che mostra i "pezzi forti" delle Dee. Primo della nuova serie "comedy" della Infocom, *The Leather Goddesses of Phobos* lascerà un segno.

INTANTO

Non tutti gli avventurieri interessati al gioco *Trinity* potranno giocarlo. Il gioco, nel quale dovete viaggiare nel tempo per alterare il corso della storia ed evitare lo scoppio della 3ª Guerra Mondiale, è il secondo titolo della serie *Interactive Fiction Plus*, creata per i computer a 16 bit e portata, quando possibile, su alcuni a 8 bit. Ne risulta che potranno giocarlo solo coloro che posseggono un Commodore 128 con monitor a 80 colonne. Beh, che possiamo farci?

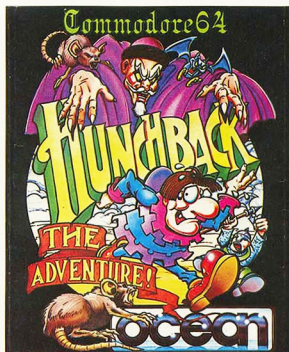
ANCORA INFOCOM

Il fatto che la Infocom sia stata acquistata dalla Activision, molto attiva sul mercato europeo, può significare che alcuni giochi Infocom potranno essere convertiti per i computer più diffusi in Europa, sempre che non vi siano limitazioni di memoria. Tutto sommato, l'Activision ha già convertito diversi giochi *made in USA* per, ad esempio, lo Spectrum. Ci pensate? ***Zork*** su Spectrum! Sarebbe una pacchia per tutti gli avventurieri possessori di Spectrum.

HUNCHBACK

Ocean, cassetta, L.19.900, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad

Questo gioco mi ha messo di malumore. Sembra bello, è giocabile, ha alcuni elementi ben programmati ma sembra essere un po' carente sotto l'aspetto degli enigmi, tanto che mi sono chiesto se, rispetto al costo, ne vale la pena. La confezione è certamente promettente. Ci sono due cassette ben sistemate dentro uno degli scomparti delle nuove scatoline a doppia cassetta, con una fascetta piacevolmente disegnata e le istruzioni di gioco. Mi ha leggermente infastidito il fatto che lo schermo riportato sulla fascetta è quello che appare una volta risolto il gioco: peccato che non abbiano riservato la sorpresa alla fine. Le istruzioni sono molto brevi, il vocabolario è minuscolo (circa 25 verbi esclusi i comandi di direzione) e lo scopo è abbastanza semplice: salvare Esmeralda dalle grinfie del cardinale o rimanere scapoli per tutta la vita. Manca la parola ESAMINA e ho trovato che il gioco, a causa di questa e altre omissioni, è piuttosto limitato.

Ciononostante APPARE bello. Come il suo predecessore *Never Ending Story* (NES), **Hunchback** ha uno schermo accattivante con un bel fondale che attraversa orizzontalmente la metà superiore dello schermo, con un grandioso esemplare di architettura gotica, e un set di caratteri ben ridisegnati che scorre sotto. La

descrizione dei luoghi è abbastanza lunga e a mio avviso è decisamente un passo avanti rispetto a NES dove erano, per i miei gusti, decisamente insufficienti.

Hunchback è suddiviso in tre parti separate (ancora come NES) e le descrizioni della prima parte, nella cattedrale, creano un'atmosfera di gioco considerevole. Ma l'atmosfera non è tutto. Il Mago è rimasto sbigottito di passare alla seconda parte dopo soli pochi minuti di gioco. In effetti nella prima parte c'è solo un indovinello da risolvere e non è nemmeno molto difficile. Ci sono altre distrazioni come per esempio combattere contro le guardie, ma anche quando ero armato solo delle mie nude mani gliele ho date con facilità.

Durante tutto il gioco la grafica è sempre stupefacente. Il fondale non cambia ma ogni volta che prendete qualcosa appare nello schermo una piccola icona che rappresenta l'oggetto preso. Nella parte superiore sinistra dello schermo c'è una processione continua di cammei che mostrano uno scorcio del luogo nel quale vi trovate o alcuni suoi elementi (una guardia o un'istantanea del vostro brutto muso).

Hunchback è un gioco molto attraente, non c'è dubbio. Gli elementi: le guardie che attaccano, un utile parser che informa delle parole che non capisce, belle immagini e il testo, tutti contraddistinguono un programma professionale molto ben realizzato.

Sfortunatamente come adventure non sfida abbastanza il giocatore per garantirgli il suo prezzo. Tre caricamenti separati e 100K di programma sembrano un sacco ma si è speso di più per la presentazione che per il gioco. Proseguendo, le cose diventano un po' più difficili, ma anche nella seconda parte ho trovato pochi ostacoli e prima ancora di raggiungere la dimora del cardinale già pensavo a cosa avrei giocato dopo. Questo è un bel gioco da regalare ai bambini e ai giocatori meno esperti ma se siete abituati a cose del tipo Level 9 e Infocom non vi terrà occupati per molto tempo.

Atmosfera 76%
Integrazione 55%
Longevità 58%
Rapporto qualità/prezzo 60%
Giudizio globale 60%

GRAPHIC ADVENTURE CREATOR

Incentive, cassetta/disco, prezzo nc. Per Amstrad, C64, Spectrum

È quasi un anno da quando Ian Andrews presentò una prima versione di *Graphic Adventure Creator (GAC)* ad una incauta platea di possessori di Amstrad. Sin dal lancio, è stato ricevuto positivamente ed ha creato uno standard per gli scrittori di avventura per computer Amstrad. Ora *GAC* è stato migliorato, reso più intelligente e tradotto per Commodore e Spectrum: la storia si ripeterà?

GAC è un sofisticato programma, su singola cassetta o disco, per scrivere avventure. Ha capacità grafiche avanzate e permette di inserire comandi multipli con un singolo *input*, riconosce parole intere e dispone di una serie di altre caratteristiche che lo rendono lo stato dell'arte nelle *utility* per scrivere avventure.

La confezione è ben fatta: una grossa scatola per cassetta/disco, contenente un manuale rilegato. La stampa non è delle migliori, ma il manuale spiega tutti i dettagli dell'*utility* con cura e precisione, sfruttando, quando viene ritenuto utile, grafici e disegni. Il programma si carica facilmente grazie ad una tecnica di caricamento veloce e l'utente si trova davanti allo schermo del titolo, seguito dal menù. *GAC* vi lascia 23 K liberi per la vostra avventura. Avventure più grosse possono essere create con tecniche di caricamento multiple, ma in un prossimo futuro la Incentive intende pubblicare *GAC II* che avrà il vantaggio di offrire la possibilità di accedere a disco. Questo significa che l'avventura potrà essere grande quanto si vuole.

Per darvi un'idea di quello che questo programma può fare, la Incentive ha incluso un paio di mini avventure. Una è solo testuale; l'altra utilizza grafica. Se conoscete l'intera soluzione dell'avventura, potrete terminare il gioco con un solo (lungo) comando. Il risultato è una breve storia, puntuata da una serie di comandi. E' una impressionante dimostrazione della potenza di *GAC*.

Come con tutte le *utility* di questo genere, più complessa è la grafica, meno memoria sarà disponibile per il resto dell'avventura. Ad ogni modo, benché ciò possa suggerire di usare una grafica semplice, l'Incentive ha fatto in modo che l'autore abbia l'opportunità di creare immagini complesse nel caso fossero necessarie. Il programma comprende inoltre dei sistemi di compattamento della memoria così da rendere questo processo il meno doloroso possibile.

Lo schermo grafico consente di usare quattro colori puri, benché possano essere "retinati" in qualunque combinazione di colore dando così l'effetto di avere fino a dieci colori e trame sullo schermo. La parte superiore dello schermo (2/3 dello stesso) è circondata da una cornice nella quale disegnare l'immagine. Alla sinistra della cornice c'è una barra contenente sedici colori. Da qui, potete controllare e alterare i colori da usare. Alla destra della cornice ci sono i simboli della penna e della carta. La penna è sempre visualizzata nel colore selezionato per disegnare e durante il processo di disegno è sempre sulla pagina.

Sotto la cronice c'è un menù per le varie operazioni da usare nel disegnare l'immagine. Sono inclusi comandi come ELIPSES, BOXES, FILL, MULTI-DIRECTIONAL MIRRORIING, SLOW e FAST DRAWING, PICTURE MERGING e cancellamento di PICTURE o STAGE, insieme ad una scansione dell'immagine che consente l'analisi e l'alterazione di qualunque stadio della creazione. Le funzioni "specchio" (MIRRORING) e "fusione" (MERGING) sono molto importanti da un punto di vista del compattamento di memoria. Se disegnate, diciamo, mezza immagine e usate la funzione specchio per completarla, per la seconda metà verranno usati solo tre byte. Allo stesso modo, se ad un'immagine disegnata aggiungete una cornice decorata (disegnata precedentemente come immagine separata), sprecate soltanto tre byte. Questo vi consente di risparmiare tempo evitando possibili ripetizioni.

La maggior parte delle funzioni funzionano bene con l'eccezione del comando FILL. Non è perfetto e deve essere trovata una posizione ottimale all'interno dell'area da riempire. Anche così, in una forma strana e irregolare, può restare un buco. Si può rimediare implementando una seconda volta il comando FILL da una posizione migliore, e il risultato finale non sarà differente da quello ottenuto con una routine più efficace. Ciò nonostante, occupa più memoria, anche se ciò è compensato dal fatto che il comando FILL occupa di per sé pochissima memoria ed è particolarmente veloce.

L'abilità di "guardare" (LOOK) o "cancellare" (DELETE) un singolo tratto o un'intera immagine, rende facile correggere e modificare l'immagine. L'effetto delle porte aperte o chiuse è soltanto un esempio di come queste funzioni soddisfano le condizioni spesso richieste per le avventure grafiche. Poiché è possibile cambiare l'inchiostro durante il corso della creazione di un'immagine, e poi riportarlo nuovamente al colore originale quando chiedete di vedere l'immagine intera, è possibile ottenere una

rudimentale forma di animazione. Cose come luci lampeggianti o altri cambiamenti relativamente piccoli possono quindi essere ottenuti con il minimo sforzo.

Con *GAC* è possibile creare un massimo di 255 immagini separate. Grazie al modo in cui le immagini sono collegate alle locazioni è inoltre possibile creare degli "inserti" sottoforma di piccole immagini, visualizzando, ad esempio, oggetti appena acquisiti. Il potenziale per la sperimentazione è enorme. In *GAC*, come nella maggior parte dei creatori d'avventure, possono essere definite nel vocabolario fino a 255 parole. Dato che *GAC* riconosce parole intere, le abbreviazioni di parole (come EXAM per EXAMINE) devono essere create come sinonimi, dando loro lo stesso valore numerico nella tabella del vocabolario. Ciò offre una maggiore flessibilità e diversità. Possono esserci 255 parole per ciascuna categoria grammaticale: nomi, verbi e avverbi. La sezione AVVERBI comprende in effetti anche le preposizioni, quindi si tratta di una categoria arbitraria. Ciò consente, ad ogni modo, una dettagliata analisi dei comandi del giocatore e di conseguenza una maggiore flessibilità in termini di risposte accettabili. L'*interpreter* è la vera gemma di *GAC*. Se avete sempre desiderato creare avventure in stile Infocom, ma siete stati trattenuti nel farlo dalle limitazioni del *Quill* o dalla mancanza di capacità di programmazione, il *GAC* può risolvere i vostri problemi. I comandi non sono limitati alla solita accoppiata verbo/nome né al singolo comando per frase. Invece, si possono digitare una lunga serie di comandi fintanto che l'autore ha sfruttato appieno il sofisticato *parser*. I comandi multipli possono essere punteggiati da AND, THEN, "o", in qualunque modo deciso dall'autore.

È inoltre possibile il riconoscimento del pronome "IT" (esso, essa) se viene inserito come oggetto numero 255. In questo modo "IT" si riferisce sempre all'ultimo oggetto menzionanto. Ciò consente di digitare comandi come "GET THE LAMP THEN LIGHT IT".

Un'altra area in cui *GAC* eccelle è quella delle condizioni. *GAC* utilizza tre tipi di priorità — HIGH, LOW e LOCAL — per determinare certi eventi in circostanze particolari. *GAC* controlla che vi sia o meno una condizione HIGH prima che il giocatore abbia la possibilità di digitare un comando. Ad esempio, controlla che una lampada sia accesa prima di consentire di guardare al buio. Le condizioni LOCAL riguardano soltanto una particolare stanza o situazione. *GAC* controlla, ad esempio, che uscite da un'astronave con la tuta spaziale, altrimenti vi fa morire prima che possiate fare qualunque cosa. Le condizioni LOW sono controllate allo stesso modo di quelle locali con l'eccezione che non sono confinate a stanze o situazioni particolari. Ad esempio, controlla che abbiate con voi un oggetto senza tener conto di dove vi troviate, semplicemente per assicurarsi che un determinato messaggio continui ad apparire.

Per stabilire le condizioni, bisogna sempre alterare lo stato numerico delle *flag* che indicano la necessità di certe azioni o i responsi del computer. *GAC* ha due tipi di *flag*: COUNTER e MARKER. Vi sono 128 COUNTER, variabili da 0 a 255. I MARKER sono in-

GRAPHIC ADVENTURE CREATOR non è ufficialmente distribuito in Italia, ma il Mago ha pensato ugualmente di parlarvene poiché è un programma molto interessante per coloro che intendono scrivere avventure in italiano. Se foste interessati a riceverlo ecco l'indirizzo della Incentive Software LTd: 54 London Street, Reading RG1 4SQ

Il prezzo per la versione su cassetta è di 23,95 sterline, mentre su disco costa 25,95 sterline.

vece 256, variabili semplicemente da 0 a 1. La loro differenza sta nel modo in cui sono applicati ad un gioco per utilizzarli nel modo più efficace. Secondo l'ormai prevedibile formato *GAC*, sono consentiti 255 messaggi. Un uso intelligente di questi messaggi (ad esempio, smontandoli in sezioni comunemente usate) vi consente di salvare memoria e aumentare il numero apparente di messaggi nell'avventura. Questa tecnica non è esclusiva di *GAC* ma è rassicurante sapere che tali cose sono possibili.
Correggere qualunque parte di *GAC* è semplicissimo. Tutto è ben spiegato nel manuale: si può accedere a qualunque parte di *GAC* da un menù principale e il tutto è stato pensato in modo logico. Se state salvando un *file* su cassetta, *GAC* ci mette automaticamente un *fast loader*. I file *su disco o cassetta sono totalmente intercambiabili, rendendo così possibile arricchire le vostre avventure senza alcun problema.*
GAC viene venduto ad un prezzo che non si può certo definire economico. Comunque, tutto è relativo. Quando lo confrontate con la concorrenza in termini di prezzo e prestazioni, si piazza facilmente al primo posto. Sono in cantiere nuove e più potenti versioni, ma ciò non dovrebbe trattenervi dal possederne adesso una copia poiché le prossime versioni non sono per niente imminenti. *GAC* ha già creato nuovi standard per l'Amstrad, e sicuramente li creerà per il Commodore e lo Spectrum. La Incentive ha imparato qualcosa dall'esperienza della prima versione per Amstrad e alcuni difetti sono stati eliminati, rendendo superlativo un prodotto già ottimo.

I Consigli del Mago

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer; se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

Kentilla
Vale la pena dare una seconda occhiata ai grossi Urga-Maul?
Al Capo Cavezats piacciono i regali?
Perché bagnarsi quando si può dondolare?
Very Big Cave Adventure
Dite la parola nella stanza delle macerie.
Usate un penny per la porta.
Price of Magik
Usate l'anello per tagliare lo specchio.
Evitate combattimenti inutili per preservare la vostra capacità di resistenza.
Risparmiate la candela, spegnendola con un soffio, dopo aver dato fuoco alla catasta di legna: vi servirà per uno degli incantesimi.
Seabase Delta
Fate una frittella e coprite l'obiettivo della macchina fotografica.
The Snow Queen
Riportate la borsa per ricevere il premio e quindi comprare il pane.
Salite sulla barca e gettate le scarpe nel fiume.
Seguite il consiglio del fiore quando lasciate il giardino.
Lord of the Rings
Per le Elfstones provate nel salice, in alto, e dentro una pentola.

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati in questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. **NON** telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete **SEMPRE** una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

AIUTO CERCASI

Lords of Midnight — Che ruolo ha Xjanorkit nell'economia del gioco? Ogni volta che muore, perdo la partita. Mi conviene girargli al largo? Insomma, che devo fare?
Michele Tognon, via Angelo Pizzamano, 35100 Padova.

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, via Ariberto 20, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

ZZAP! NEWS NEWS NEWS

ANTEPRIMA

US GOLD PREVIEWS

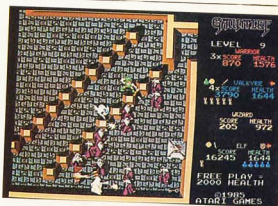
La US Gold ha spifferato tutto! Da qui a Natale e oltre prepara l'uscita di almeno 11 nuovi giochi da vera libidine fulminante per tutti i gusti e per quasi tutti gli standard. Date un'occhiata e cominciate a sbavare...

EXPRESS RAIDER

Data East vi offre la possibilità d'assaltare un treno e di battere un sacco di concorrenti. **Express Raider** che è appena apparso in versione coin-op è essenzialmente un **Kung Fu Master** ambientato nel selvaggio West con qualcosa in più. Sparatorie a tutta birra, quindi, ma sfortunatamente il gioco non verrà realizzato prima dell'anno prossimo.

WORLD GAMES

All'inizio c'era **Summer Games**, un classico della simulazione sportiva, il massimo ai suoi tempi. Poi arrivò **Summer Games II** seguito di lì a poco da *Winter Games*. Ora la Epix presenta la più incredibile simulazione sportiva del momento: **World Games** (C64, Spectrum e Amstrad), che comprende 8 elettrizzanti specialità da tutto il mondo per mettere alla prova ogni molecola del vostro joystick. Il gioco segue la tradizionale impostazione della Epix, che vi permette di impegnarvi in un solo evento o di affrontarli tutti in un folle circuito intorno al pianeta.

Tuffatevi da una impervia scogliera messicana! Lottate contro un lottatore di sumo giapponese! Saltate barili di birrazza in Germania! Lanciatevi in uno slalom gigante sulle Alpi francesi! Sollevate pesi giganteschi in Russia! Cavalcate un toro selvaggio negli States! Lanciate i tronchi in Scozia o cavalcateli in Canada! Scaldate i muscoli, a novembre si parte!

GAUNTLET

Il classico coin-op dell'Atari ha bisogno di poche presentazioni e comunque maggiori informazioni sono da ricercare nell'apposita sezione di Zzap! Sappiate comunque che ha venduto più di 9000 unità piazzandosi in testa alla classifica dei best-seller del momento.

La conversione per il 64 è stata effettuata dal gruppo che ha programmato **Bounder**, e sarà completata per i primi di novembre. Dovrebbe basarsi sulla nuova versione da bar, che permette ai due giocatori di giocare con ognuno dei 4 personaggi. Alla Gremlin confidano di riuscire a riprodurre l'intero gioco ad eccezione degli effetti vocali, a meno che non riescano a trovare un buco dove infilare qualche parola... Sono previste versioni per Spectrum, Amstrad, MSX e Atari, mentre la versione per Atari ST verrà sviluppata congiuntamente alla **Adventuresoft.**

TENTH FRAME

Dai programmatori dell'incredibile **Leader Board**, è in arrivo una nuova simulazione sportiva: il bowling a 10 birilli. Ne avrete anche visti di belli fino ad ora, ma avete mai visto un bowling che vi dà una prospettiva in prima persona dei birilli che vengono colpiti? **Tenth Frame** promette d'essere appassionante e originale quanto e più di **Leader Board** e verrà pubblicato nei primi mesi dell'87.

BREAKTHRU

È un arcade a sviluppo orizzontale ad alta velocità della Data East che dovrebbe uscire a fine novembre. Siete al comando di una automobile altamente sofisticata con la possibilità di sparare e di fare balzi potenti. La vostra missione consiste nel combattere 5 nemici *very strong* e recuperare un aereo da combattimento rubato. La grafica non è niente di speciale, ma l'azione è velocissima e gli avversari veramente furiosi.

XEVIOUS

Un altro classico Atari da bar sta per piazzarsi nei vostri computer! **Xevious** è stato scritto originariamente dalla Nascom, ed è stato, probabilmente il primo "shoot'em up" a sviluppo verticale apparso in circolazione. Non riuscì ad avere un grande successo, ma sviluppò rapidamente una specie di culto a cui seguirono un numero incredibile di giochi di diretta ispirazione. La conversione per home (C64, Spectrum, Amstrad) è terminata, ma non potrà essere realizzata prima della fine del mese.

DESTROYER

Allarme rosso in alto mare, courtesy of Epix. Questa simulazione piena d'azione vi mette al comando di un distruttore navale (da cui il titolo del gioco) della marina degli Stati Uniti, con un bel po' di missioni per tenervi impegnati fino allo spasimo, come cacciare sottomarini o recuperare piloti abbattuti. Se come pare, grafica, suoni e storia sono superiori agli standard già alti a cui ci ha abituato la Epix, non è escluso che **Destroyer** diventi un grande classico. Per saperlo, purtroppo dovremo aspettare fino all'anno prossimo.

Sono inoltre annunciate le versioni per Spectrum e Amstrad di **Super Cycle** che trovate recensito su questo numero e di **Infiltrator** (ZZAP! 4).

HE-MAN AND MASTERS OF UNIVERSE

Probabilmente avrete sentito parlare di He-Man, un tipo grande, grosso e coraggioso che passa il tempo ad acchiappiarsi con dei cattivacci come Skeletor. Per fortuna He-Man è il più forte dell'universo. Se non l'avete visto nei cartoni animati, avrete sicuramente visto i suoi bambolotti nei negozi di giocattoli, e se la vostra ignoranza dell'uomo forzuto dovesse continuare, saranno i due giochi che Mike Woodruff dell'Adventuresoft sta preparando ad edurvi definitivamente sul personaggio. Si tratta di un arcade per C 64, Spectrum, Amstrad e Atari ST e di un adventure disponibile anche per C 16 e MSX. Dovrebbero fare la loro comparsa sul mercato a Natale.

CHAMPION SHIP WRESTLING

Dimenticate d'aver sentito parlare di **Rock'n'Wrestle**, perché **Championship Wrestling** lo renderà obsoleto prima di novembre. È più semplice da usare, più realistico e divertente! Finalmente anche il pubblico diventa protagonista agitandosi e probabilmente lanciando insulti irripetibili.
Come potete vedere dalla foto, la grafica è d'altissima qualità, come ci si potrebbe d'altronde aspettare dall'Epix. Ci sono 8 avversari differenti, ma ugualmente aggressivi con cui fare i conti, e un'atmosfera senza dubbio molto realistica. Per C 64.

MOVIE MONSTER

Se la prospettiva d'andare in giro per il mondo a fracassare palazzi e a causare un sacco di danni allora amerete alla follia questo ennesimo nuovo gioco dell'Epix. Potete essere Godzilla per un giorno, radere al suolo città intere e spiaccicare pedoni terrorizzati. Beccate gli F-111 dell'esercito e mangiateli! Arrostiteli con il vostro respiro infuocato! Distruggeteli con un colpo della vostra potentissima coda! La torre Eiffel, oppure il Big Ben... Che ne pensate di interpretare la parte di una vespa gigante? O la tarantola gigante è più in linea con voi? O inglobarvi New York nei panni di Glob? O un bel casino meccanizzato a Mosca come Robot Megatron? La scelta starà a voi, quando alla fine di ottobre uscirà **Movie Monster**.

I PREZZI VANNO GIU'

La Mastertronic ha annunciato la riduzione dei già stracciatissimi prezzi delle collane Mastertronic e M.A.D. che saranno dal 1° ottobre rispettivamente di L. 6.600 e L. 9.900, I.V.A. inclusa. Speriamo che l'iniziativa sia di buon auspicio e che qualcun altro segua l'esempio.

GIOCHI PROSSIMI VENTURI

INTERNATIONAL KARATE

Il fortunato gioco per "pestaduro" giramondo della **System 3**, uscirà nelle versioni per C 16, MSX e Amstrad sotto l'etichetta **Endurance Games**.

PAPERBOY

La **Elite** avrà finalmente una distribuzione ufficiale in Italia. Un accordo siglato tra la software house inglese e la Mastertronic garantirà l'arrivo in "tempo reale" dei giochi della casa di Ghost'n'Goblins e Commando. Prima uscita, prevista per la fine di settembre, **Paperboy** per C 64 e Spectrum.

STAR TREK

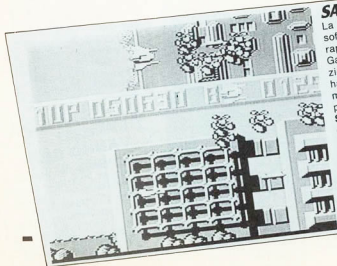
Fin dagli albori dell'era dei computer **Star Trek** è stato con noi. PET, ZX81, TRS 80 e vecchietti vari hanno avuto tutti il loro sbattimento a bordo dell'USS Enterprise, ma nessuno era ufficiale. Ora la BeYond ha raggiunto un accordo con la Paramount Film Corporation per produrre un gioco per festeggiare il ventennale della famosa serie televisiva. **Mike Singleton**, autore di Lords of Midnight e Quake Minus One e due dei fondatori della Denton Design (Frankie, Transformers, Shadowfire), **Kenny Everett** e **Steve Cain** stanno programmando il gioco che sembra sarà veramente potente e che verrà commercializzato, inizialmente, in 4 versioni: Spectrum, Commodore 64, Amstrad e Atari ST. Sarà un misto di grafica vettoriale a 3D, grafica normale e immagini digitalizzate dell'equipaggio che saranno utilizzati per descrivere battaglie spaziali e varie situazioni nella missione che il capitano Kirk e compagnia dovranno portare a termine vittoriosamente per salvare l'universo.

SANXION

La **Thalamus**, la nuova software house che ha rapito quel grassone di Gary Liddon dalla redazione inglese di ZZAP! ha annunciato come imminente l'uscita del suo primo gioco. Si tratta di **Sanxion** programmato da uno sconosciuto finlandese, **Stavros Fasoulas**. La grafica è buona e il gioco, anche se propone il solito conflitto a fuoco all'ultimo sangue con gli alieni invasori promette d'essere impegnativo e succoso.

UCHI - MATA

Dopo aver studiato e filmato per diverso tempo il campione di judo inglese Brian Jacks, Andy Walker e Paul Hodgson hanno cominciato a lavorare su **Uchi - Mata**, una realistica e molto soddisfacente simulazione di judo. Le regole e l'ambientazione sono quelle degli incontri internazionali, molto lontane dagli scenari orientaleggianti e avventurosi dei vari "picchiaduro" di successo, ma difficoltà, tensione e fatica non sono da meno.

LE ULTIMISSIME IN BREVE

THAI BOXING

Sviluppato dalla ANCO ed importato in Italia dalla Lago, appare **Thai Boxing**, una nuova e interessante variazione sul tema dei "pestaduro", ambientata in Indocina.
Importata in Europa dai francesi col nome di savatè, questa disciplina nasce da un mix tra il karate e la boxe: guantoni e calcioni sono alla base del gioco. La grafica è buona e i movimenti dei due avversari sono tridimensionali, per cui non si tratta del solito compattimento faccia a faccia. Come potete vedere dalla foto i pugili possono muoversi in ogni direzione e la loro posizione rispetto allo spettatore è rappresentata realisticamente.
Thai Boxing sarà disponibile in 5 versioni: C 64, Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST.

NEW CONCEPTS
Surf Champ, una simulazione di surf per lo Spectrum (completa di tavola da surf da mettere sulla tastiera), verrà convertito per il C 64.

ALLIGATA
Pub Games è una simulazione sportiva sui generis. Le specialità proposte agli amici sportivi in pantofole sono infatti: calcio balilla, flipper, bigliardo, domino e carte. Infatti: calcio balilla, flipper, bigliardo, domino e carte. Compratevi una di quelle macchinette per il caffè espresso, una bella scorta di birra e di bianco e avrete veramente un bar in casa.

ARIOLASOFT
Il mitico classico delle sale gioco, **Marble Madness** è in via di conversione per il 64 a cura dell'Electronic Arts. Avrà qualcosa a che fare con l'originale? Solo il tempo lo può dire.
Il seguito di Scarabeus, ingeniosamente intitolato **Scarabeus II** è in preparazione e uscirà all'inizio dell'87. Lo sta realizzando l'Andromeda (che fece l'originale) e per quel poco che s'è potuto vedere è dannatamente succulento...

HEWSON
Andrew Braybrook (Uridium) ha completato il suo decathlon del futuro, **Alleykat**, ma sfortunatamente è arrivato troppo tardi per aggiudicarsi una recensione su questo numero...

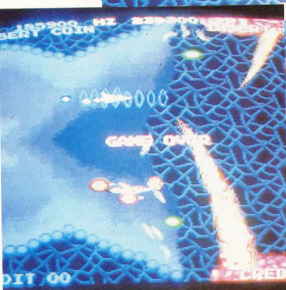
MARTECH
In grande attività la Mertech. Dopo WAR e Uchi Mata ha presentato, per ora in demo, 4 nuovi giochi: **Cosmic Shock Absorber** (uno "shoot'em up in 3D multidirezionale), **Nimitz** (una simulazione strategica al comando della USS Nimitz, la più potente ed armata nave da guerra mai costruita), **Catch 23** (una adventure grafica 3D ad alta interattività e con prospettiva in prima persona) e **SDI** (uno strategy arcade basato sul progetto di "guerre stellari" di Ronnie Reagan.

MASTERTRONIC
Sono in arrivo una caterva di novità, tutte annunciate per il periodo natalizio, e tra gli altri vi segnaliamo **Flash Gordon**. È un arcade basato, naturalmente sull'eroe di mille film e di mille fumetti e consiste in una serie di giochi che vanno dall'arcade adventure allo "spara e fuggi" il tutto condito da una o due colonne sonore di Rob Hubbard.

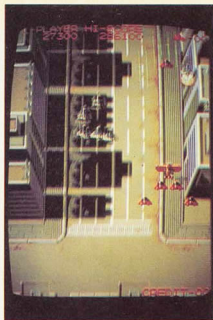
DURELL
Chain Reaction è una arcade adventure stile Ultimate in cui dovete prevenire l'esplosione di una centrale nucleare. **The Vikings** è un "pestaduro" alla danese con combattimenti, incendi e saccheggi. **Saboteur II (Avenging Angel)** è, come avrete già capito, il secondo episodio della serie di Saboteur, nella parte della bella sorella del Ninja, dovrete vendicare l'assassinio del fratello (fatto fuori dopo la sua interpretazione della prima puntata). Infine **Sigma Seven**, una mistura di platform, "spara e fuggi" in 3D. Dovrebbero uscire tutti entro Novembre.

COIN-OP

SALAMANDER
(KONAMI 1986)

Se siete dei buoni osservatori, avrete senz'altro notato che da qualche tempo nelle sale giochi e nei bar hanno ripreso a circolare sempre più videogiochi "targati" KONAMI, casa che era stata per un lungo periodo dominatrice del settore con una serie di giochi leader sotto tutti i punti di vista, dalla grafica alla giocabilità.
Questo fatto, che non può che farci piacere, pare sia dovuto al momentaneo abbandono del famigerato "BUBBLE SYSTEM", sistema basato su memorie a bolle magnetiche, le quali, se da una parte permettevano un miglioramento qualitativo offrendo un notevole incremento di capacità (di memoria), all'atto pratico presentavano anche diversi problemi, specie per quanto riguarda la manutenzione.
Col ritorno a sistemi tradizionali, ecco quindi che ricompare il genio nipponico che già tanto ci aveva fatto divertire. E a dire il vero, guardando bene questo videogioco viene da pensare che i programmatori della KONAMI abbiano dato una scorciatina alla produzione CAPCOM e abbiano concluso che ormai è l'epoca dei giochi "cattivelli", per usare un eufemismo. In effetti SALAMANDER è un videogioco spaziale composto da diverse fasi, ciascuna delle quali ha una prima parte relativamente facile, ma ha poi un finale estremamente impegnativo, ma per fugare ogni sospetto di "copiatura" basterà verificare che questo gioco non è altro che una versione tradizionale di GRADIUS, gioco "BUBBLE SYSTEM".

Particolarità di questo gioco è che si può giocare in coppia, contemporaneamente, con due astronavi (una rossa e una blu), così come accadeva in EXED EXES (sempre CAPCOM, eh!), per cui si può scegliere se giocare per boicottare l'amico-avversario e farlo colpire prima di noi, oppure se fare lega comune per distruggere i vari mostriciattoli che ci assaltano.
Riguardo a questi ultimi, ce ne sono veramente di tutti i tipi: dai giganteschi vermi che spuntano dalle pareti alle pareti stesse, che si animano improvvisamente e si protendono verso di noi per colpirci; dal lunghissimo muro vivente alla fine della prima fase, che dobbiamo disintegrare per passare, ma che si riforma subito alle nostre spalle tentando di inghiottirci, ai mostri finali che bisogna abbattere per passare alla fase successiva, dotati di tentacoli invulnerabili e di un unico punto vitale, che compare solo dopo qualche secondo che tentiamo disperatamente ed invano di eliminare le protuberanze che ci danzano pericolosamente intorno.
Ogni fase ha una sua serie particolare di nemici, alcuni dai colori veramente affascinanti (ad esempio gli unghioni giganteschi o gli uccelli di fuoco), ma per fortuna alcuni sono anche utili perché ci riservano delle gradite sorprese, che ci permettono di incrementare le nostre capacità belliche: possiamo incrementare le "bocche di fuoco" agganciando i "MULTIPLE", che diventano una specie di coda che cambia posizione secondo il nostro movimento ed hanno il pregio di essere invulnerabili, oppure si può mutare il colpo singolo in laser continuo ("LASER") o in laser a onde ("RIPPLE LASER-!) o si possono acquisire missili radenti ("MISSILE"), che partono diagonalmente in entrambe le direzioni e poi seguono i contorni delle pareti (e si sparano con il secondo pulsante in dotazione).
Inoltre si può incrementare la velocità con "SPEED UP" o proteggersi con un campo di forza ("FORCE FIELD"), che resiste a diversi contatti, ma entrambe superflue, se non fosse che anche il raccoglierle frutta punti: infatti tutti questi "POWER" danno sempre punti, anche se li possediamo già (ad esempio, non si possono raccogliere più di quattro MULTIPLE).
In sostanza SALAMANDER è un tipico videogioco dell'ultima generazione: difficile da comprendere all'inizio, con una manciata di trucchetti nascosti che pian piano lo rendono più accessibile ed appetibile.

TOKYO
(TAITO 1986)

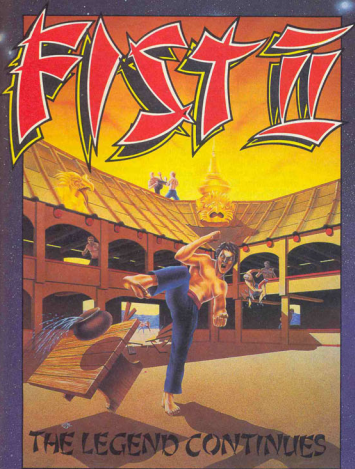
Non male l'idea!
Con la scusa di chiamarci in aiuto per combattere la solita schiera di invasori extra-terrestri, i programmatori della TAITO hanno voluto offrirci l'opportunità di conoscere addirittura la capitale della loro nazione, con una serie di stupende vedute aeree! A dire il vero non sappiamo se si tratta di vedute autentiche o di ricostruzioni di fantasia, visto anche che circolano alcune piastre di questo gioco con il nome di SCRAMBLE (non si tratta del vecchio gioco della KONAMI), ma certo non ci dispiacerebbe poter giocare e contemporaneamente imparare un po' di geografia: cosa ne pensate, cari studenti?
Come dimenticare, ad esempio, gli stupendi sfondi di BOMB JACK e, ancor di più, di CITY CONNECTION?
Bando ai sentimentalismi e passiamo al succo di questo TOKYO, al gioco vero e proprio, che è l'ennesima versione del filone spaziale.
"Sempre la solita storia!" direte voi.
Ma anche la vita in fondo è sempre la solita zuppa, ma basta che cambi qualcosina... Così accade anche nei videogiochi spaziali: alieni nuovi, situazioni nuove e subito viene fuori il nostro spirito di avventura.
Il ritmo è incalzante, tipo TIGER HELI: nugoli di avversari compaiono da tutte le direzioni, sparandoci in volo e da terra.
Per fortuna in mezzo agli alieni c'è anche qualche traditore, riconoscibile per il colore rosso: una volta colpito possiamo agganciarlo al nostro aereo, fino a un numero massimo di quattro, ma anche quelli raccolti successivamente vengono memorizzati accanto al corrispondente simbolo posto in alto a destra sullo schermo (in questa maniera, quando viene colpito un aereo agganciato, non il principale, la formazione rimane inalterata e diminuisce solo il numero degli aerei di scorta). Inoltre, quando abbiamo agganciato almeno due alieni, compare la scritta lampeggiante CHANGE O.K., che indica che possiamo usare il secondo pulsante di cui disponiamo, oltre a quello per sparare, per scegliere tra tre diversi tipi di formazione: quella normale, con gli aerei tutti in fila, o quelle aperte, una per gli alieni in volo e una per quelli di terra.
Una volta capite le possibilità che offre questo gioco, si tratta solo di memorizzare il percorso per sapere in anticipo quale formazione conviene utilizzare nei vari punti, ma non crediate che anche così la situazione non si faccia calda!
Dato che in circolazione ci sono anche delle piastre con scritte in giapponese, per finire vi diamo l'elenco delle località (o presunte tali) che possiamo vedere, così come risulta dalla piantina del gioco stesso: CAPITOL BUILDING, AKASAKA, STADIUM, YOYOGI, SHINJYUKU, CINZA e AMUSEMENT PARK.

GAUNTLET
(ATARI 1985)

Pare che ormai l'ATARI si sia specializzata nel produrre videogiochi molto particolari, sicuramente molto belli, ma anche molto costosi, ragion per cui la loro diffusione è praticamente limitata alle sale giochi.
A questa regola non ha fatto eccezione GAUNTLET, il quale, vista la mole del suo mobile, è anzi il prototipo del videogioco da sala, offrendo l'opportunità di giocare in quattro persone contemporaneamente.
Sono molte le particolarità che rendono unico questo videogioco, il cui nome già dice molto: GAUNTLET indica infatti "LA SFIDA".
Innanzi tutto le "istruzioni per l'uso": di questi tempi ci lamentiamo spesso per le presentazioni troppo brevi e misteriose dei videogiochi, mentre GAUNTLET ci offre una ventina abbondante di schermate dedicate solo alle istruzioni, alcune delle quali, dedicate alla descrizione degli avversari, sono richiamabili con un semplice tocco di joystick.
Oltre a tutto ciò, anche il mobile del gioco è suddiviso in quattro zone, ciascuna delle quali presenta una descri-

zione completa delle peculiarità del personaggio che si sta guidando, il tutto in... italiano!
Analizziamo ora cosa ci riserva il gioco: come detto sopra, si può giocare in quattro contemporaneamente, ma ciascun giocatore guida un personaggio diverso, con una "capacità bellica" ben definitita secondo ben sei parametri!
Possiamo quindi verificare le prestazioni in VELOCITA', DIFESA, POTENZA DEL CORPO, VELOCITÀ DEL CORPO, CORPO A CORPO e POTENZA MAGICA dei vari personaggi e poi scegliere quello che più si adatta alle nostre capacità di combattente.
Ad esempio, "THOR il guerriero" logicamente eccelle nella potenza del colpo e nel corpo a corpo, "THYRA la valchiria" ha la miglior difesa e se la cava discretamente in tutto, "MERLINO il mago" ha un'eccellente potenza magica e una velocità del colpo identica a quella di "QUESTOR l'elfo", il quale è anche molto veloce negli spostamenti.
Lo scopo del gioco è in sostanza cercare in un labirinto una o più chiavi per poter passare a quello successivo, ma per far ciò bisogna anche riuscire a sfuggire a un numero enorme di fantasmi, demoni e mostriciattoli vari, che sbucano fuori a valanga da appositi generatori, che diventano quindi il nostro obiettivo primario.
Quasi tutti gli avversari possono essere colpiti a distanza e/o nei corpo a corpo; l'avversario più ostico è la MORTE, per cui è preferibile sprecare un po' di magia, se non si vuole perdere molta energia (HEALTH).
Comunque non ci sono problemi: anche se esaurissimo tutta l'energia, basta introdurre altre monete (quante ne vogliamo) per continuare la partita quando vogliamo (sempre che intanto continui qualcuno degli altri personaggi); insomma, per divertirsi veramente bisogna giocare GAUNTLET in compagnia, meglio se folta.
Per chiudere, lungo il nostro cammino si possono raccogliere anche tesori, pozioni magiche e ampolle che incrementano i nostri poteri: si può persino diventare temporaneamente invisibili.

PETTY

MEGAZONE: L'OMINO MISTERIOSO

Eh, si!
Mi sto proprio arrabbiando! Se non la smettete di tenere per voi tutti i trucchetti e le cose strane e curiose che avete scoperto sui nostri cari videogiochi, verrò a casa vostra a tirarvi le orecchie! A parte gli scherzi ragazzi, aspetto da voi e per voi cose nuove e interessanti, altrimenti dopo non lamentatevi perché parliamo di giochi vecchi: anche noi esperti non sappiamo tutto (altrimenti non saremmo quaggiù)!
Per questo mese saremo buoni e vi elargiremo un nostro trucco personale (pensate che non lo conosceva nemmeno il primatista italiano!) di uno dei più bei videogiochi della KONAMI, lo stupendo MEGAZONE.
Arrivati in fondo alla MAPPA (il che è già un'impresa), bisogna cercare di non colpire le ultime due basi a croce di color verde.
Se si riesce in ciò, una volta colpita l'ultima base pulsante, da questa uscirà un omino multicolore, che basterà raccogliere (non serve sparare) per ottenere 5.000 punti ed eliminare altri eventuali nemici.
La foto che vi illustra il trucco non è particolarmente chiara (tra l'altro potete vedere che l'omino rimane anche per un breve momento della mappa successiva, perché scende molto lentamente), ma ciò è giustificabile dalla fase di gioco particolarmente concitata.

FATTI STRADA ATTRAVERSO UN MONDO IMMENSO E OSTILE, DOVE MAESTRI NINJA E SHOGUN TI ATTENDONO IN AGGUATO OVUNQUE E DOVE ANIMALI SELVAGGI SI NASCONDONO PRONTI AD ASSALIRTI! ACCETTA L'A SFIDA — SOLO TU, IL VERO E UNICO MAESTRO PUÒ SOPRAVVIVERE FINO ALLA FINE.

Disponibile su cassetta per
CBM 64 e Spectrum - Lit. 19.900
Disco Lit. 29.000

MASTERTRONIC s.a.s Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

Melbourne House

È STATO LUI!

A fare che cosa? Oh beh, due delle migliori e più vendute versioni domestiche di un gioco arcade... Gary Penn parla con uno dei più sconosciuti geni della programmazione britannica: Chris Butler.

Allora Chris, quando hai iniziato a programmare con il Commodore?
Quando lavoravo all'Alligata. Appena capii che il mercato del BBC era in via di estinzione mi misi a lavorare con il Commodore perché ha un 6502 e conosco il 6502 come le mie tasche. Il mio primo gioco per il Commmodore fu *Hypercircuit* e impiegai circa quattro mesi di tempo per realizzarlo: si ispirava a *Transistor's Revenge*, uno dei miei primi giochi per il BBC. Iniziai a programmare *Z* verso la metà dell'84 e finii circa quattro o cinque mesi dopo.
Cosa ci dici del tuo avvicinamento all'Elite.
Lasciai l'Alligata: a dire il vero ero di troppo, non potevano più pagarmi. Quindi scrissi qui e là delle lettere di presentazione e ebbi vari colloqui, con l'Activision e la Ocean e poi con la Elite che mi fece l'offerta più alta: e così decisi di andare con loro. Poco tempo dopo essermi unito al loro staff mi dissero di scrivere *Commando*, che ha richiesto circa otto settimane di lavoro. È stato un lavoro fatto veramente in fretta e furia perché è iniziato a ottobre e doveva essere pronto per novembre. Fu un macello perché avevo così poco tempo ed era la prima volta che dovevo scindere degli sprite.
Com'è che il personaggio principale di tanto in tanto scompare... Cosa è successo al terzo livello?
Dunque, era tutto pronto: il gioco era completamente finito quando Rob Hubbard venne in laboratorio e disse che aveva bisogno di 6K per la musica e non c'era più spazio. Quindi Steve Wilcox, il capo, disse: "Va bene: levate il terzo livello". Fu più o meno un disastro ma considerando che è stato fatto in otto settimane non è poi così male. Fu il numero uno nelle vendite natalizie e ci ho guadagnato un bel gruzzolo.
Pensi che la nostra recensione di *Commando* sia stata favorevole?
Umm... un po' meno di quello che mi aspettavo. Non mi aspettavo certo di ricevere un "Gioco caldo" o qualcos'altro ma non credo che il programma fosse così brutto: c'erano un sacco di bug... anche la struttura del gioco... ma non ho proprio avuto tempo.
E a proposito di *Z*?
Sono stato contento della recensione.
E *Ghosts'n'Goblins*?
Credo che sia il miglior gioco che ho realizzato fino ad ora: soprattutto perché ho avuto molto più tempo a disposizione. Ho impiegato quattro mesi per scrivere il programma... beh in effetti dall'inizio alla fine sono stati cinque perché mi si è rotto il computer e ho fatto così un mese di vacanza.
Ti limiterai a fare solo conversioni di giochi da bar?
Per il prossimo certamente. Sono abbastanza contento di fare le conversioni di giochi arcade, è un lavoro maledettamente facile. Hai una serie di obiettivi definiti e devi solo riprodurre un'esatta, o quasi, copia di un gioco.
E in futuro?
Il mio obiettivo è un po' più elevato: sto facendo *Space Harrier*.
***Space Harrier*! Stai scherzando?**
Sono serissimo!
Cosa? La Elite ha un'aggiunta hardware speciale per mimare i movimenti idraulici dell'originale?
Sì, c'è un braccio robotico da inserire nella porta del joystick... ma passiamo alla prossima domanda...
Ok, cosa ti infastidisce di più dell'industria elettronica?
La promozione di brutti giochi.
Anche i tuoi?
Beh... no!
SupponENGO che *Commando* non fosse un brutto gioco.
Ma è stato molto pubblicizzato. È stato probabilmente questo che l'ha fatto vendere — beh, forse anche il nome stesso.
Sono d'accordo. Credo che per *Bomb Jack* era la stessa cosa. Cos'è esattamente per te un "brutto programma".
Frankie Goes To Hollywood è abbastanza orribile: è un buon esempio di un brutto programma ben pubblicizzato. Questa è una delle cose che non sopporto di questa industria elettronica: cattivi programmi ben lanciati.
C'è qualche gioco per il 64 che ti piacerebbe migliorare?
Umm... ci sono molte buone idee che non sono state realizzate sufficientemente bene ma non me ne viene in mente neanche una. In effetti una delle cose che mi mandava più in bestia quando avevo una mia società erano i distributori: possono essere proprio dei rompiscatole.
Che cosa pensi della condizione attuale dell'industria elettronica?
Va bene. La linfa vitale di questa industria sono i programmatori, indipendentemente da ciò che possano dire i direttori delle società. La linfa vitale è avere un buon prodotto alla fine della giornata. Oggi come oggi un buon programmatore deve lavorare con una grossa software house. I programmatori fanno abbastanza soldi ma le software house ne fanno maledettamente molti di più solo per rimestare le acque. Veramente, il marketing non è niente. Chiunque può tirar su la cornetta del telefono e piazzare una pubblicità su qualche giornale.
Quale gioco ti piace per il Commodore?
Guardian, per il suo tempo, era un bel gioco. *Mercenary* era un bel gioco, mi piaceva giocarci. Questo è tutto.
Ti piacerebbe una volta scrivere un gioco originale?
Mi piacerebbe, sì, ma il fatto è che scrivere un gioco originale richiede troppo lavoro: non è solo un problema di programmazione bisogna proprio disegnare un gioco e io non sono molto bravo a farlo.
Come vedi il futuro del software per il 64?
Beh, le limitazioni grafiche del C64 adesso cominciano a essere una realtà, quindi sempre di più dobbiamo indirizzarci verso idee originali piuttosto che nuove tecniche grafiche, che è ciò in cui io sono bravo per il momento. Credo che attualmente stiamo spremendo il 64 come un limone. Ho sentito della gente dire le stesse cose un anno fa ma credo proprio che ora ci siamo. *Space Harrier* certamente tirerà al massimo le possibilità del 64. Perché ogni volta che cito *Space Harrier* ridi sotto i baffi?
Penso semplicemente a tutta quella roba stipata nel 64: riempirai almeno 64K con la grafica e poi ti troverai a non avere più memoria per il gioco...
Sto usando i caratteri grafici più

Space Harrier...?

Com'è

che gli sprite e questo dovrebbe salvare un bel sacco di memoria.

Ma non lo rallenterà troppo?
Ah no. Se ce l'ha fatta *Encounter* ce la farò anch'io. Il Commodore 64 non è male nel timing, anche con lo scrolling. Viaggi intorno ai 2K di memoria ogni cinquanta Hertz: anche con dei caratteri grafici di discrete dimensioni non si raggiungono i 2K, quindi dovrei riuscire a farcela.

Com'è lavorare per la Elite?
È ok: a volte legano i ragazzi del tè e poi gli fanno un gavettone... c'è stato un sacco di casino per questo, ma poi Brian Wilcox ha deciso di spedire tutti quanti a casa a lavorare come freelance. Personalmente non posso rimproverarlo.

Fai anche musica?
No per niente. Sono bravo nella grafica ma musica e ideazione del gioco... proprio no.

Ti ha colpito il livello della musica sul Commodore?
Considerando che probabilmente ha le maggiori capacità musicali tra gli home computer — esclusi quelli a 16 bit — non è niente male.

Hai qualche favorito?
Martin Galway e Rob Hubbard. Mi piace la musica di *Commando*: un mix del gioco arcade. *Rambo* non è male: è un po' più melodico delle cose di Rob Hubbard, è una specie di "disco dance", puoi quasi ballare.

Cosa ne dici di questa ondata di giochi legati ai film? Credi che siano belli?
Non è certo tempo perso. Voglio dire, i giochi vendono. È un po' difficile però perché bisogna farne una versione che sia un gioco originale.

Ti piacerebbe scriverne uno?
No, non credo mi piacerebbe. Ma, sai com'è, se fosse solo per denaro lo farei.

Quindi sei banalmente un programmatore che mira ai soldi?
Umm (*risata*)... i soldi sono una cosa importante nella mia vita, ma il successo per me è più importante.

Che cos'è per te il successo? Una fotografia sulla copertina? Essere intervistato da Zzap!?
Non so. Voglio dire, non so se sono famoso, dimmelo tu...

Beh, non sei proprio una faccia che tutti riconoscerebbero... Hai mai scritto un gioco che non derivi, in un modo o nell'altro, da qualcosa?
Completamente originale forse no. Anche se credo che *Hypercircuit* fosse, in realtà, originale perché era la copia di un gioco originale che io avevo scritto: *Transistor's Revenge*. L'idea era del tutto originale anche se era un furto da *Tempest*. *Hypercircuit* è stato il passo successivo dopo *Transistor's Revenge*. Questa è forse l'idea più originale che abbia mai avuto: sparacchiare quà e là dentro un microchip o chi per esso. *Z* è solo una copia di vari giochi arcade che io ho radunato in uno solo. Dopo di ciò... ho solo fatto delle semplici copie di giochi arcade.

C'è qualche programmatore che ammiri in modo particolare?
Archer Maclean è un bravo programmatore. Steve Evans è bravo. Braybrook... non sono molto sicuro, i suoi giochi sembrano belli... non so... Crowther viene subito dopo di lui. Paul Woakes è bravo, ma è un po' un outsider.

Cosa mi dici di *Commando II*? Si basa su un gioco arcade?
Non lo so, non credo. Ma so cos'è *Airwolf II*.

***Airwolf II*?**
Sì, ma non posso dirti altro.

Che cosa influenza il tuo lavoro? Non dirmi l'alcool!
No. Mi piacciono i giochi tipo arcade.

Eugene Jarvis?
Sì, le sue cose sono molto fluide e con gran effetti speciali.

Hai mai avuto dei grossi problemi di programmazione?
Credo che il problema più grosso sia che mi sono innamorato. Avviso agli aspiranti programmatori: non innamoratevi... Umm, guasto meccanico...

Problemi di memoria?
No. Non con il 64.

Ti interessano le macchine a 16bit?
Solo se decollano. Scriverò un gioco solo se se ne venderanno molte copie. Non ne farò uno solo per il piacere di farlo. Faccio il programmatore di professione, punto e stop, non ci sono dubbi.

Sei contento dei giochi che hai realizzato? Li giochi? Sei bravo?
Né il gioco né sono molto bravo ma sono abbastanza contento di quello che ho realizzato fino ad ora: anche di *Commando* considerati i limiti di tempo che ho avuto. Sono molto contento di *Z*, sono contento di *Ghosts'Goblins*. Sono contento di tutto quello che ho fatto... sul 64 naturalmente.

Quindi nonostante tu programmi banalmente per i soldi sei orgoglioso di quello che fai?
Certo sono orgoglioso di quello che ho fatto fin'ora. Se mi pagassero in modo giusto non sfornerei delle schifezze. Faccio quello per cui sono pagato. Però non scriverei un gioco se penso che non mi piacerà programmarlo. Mi hanno offerto di fare vari giochi che ho rifiutato, che fossero o no dei successi, solo perché non mi piaceva programmarli. La Elite voleva che scrivessi *Buggy Boy* ma non mi interessava per niente. Se ho un'idea per un gioco che mi piacerebbe scrivere, allora mi do da fare.

Ho sentito che la Elite sta facendo una versione a due giocatori di *Commando*: *Hikiri Warrior*. Non ti sarebbe piaciuto farlo dopo aver realizzato *Commando*?
Non mi è mai stato proposto.

C'è qualche gioco di cui ti piacerebbe fare la conversione?
Mi piacerebbe fare *Sinistar* perché mi ha fatto sballare quando l'ho visto. Il programma, in sé stesso, è semplice da scrivere ma è stratosferico. Mi ricordo che la prima volta che l'ho giocato ero andato a un colloquio con la Imagine Software. Mi hanno lasciato in una sala giochi per una mezz'ora, così ho messo dieci o venti penny in quel gioco senza sapere cosa aspettarmi.

Perché eri stato a un colloquio con loro?
C'è stato un programma televisivo in cui loro sostenevano che Eugene Evans guadagnava 35 testoni all'anno e ho pensato: «Hei, questo fa per me!». Allora sono andato lì e gli ho detto: «Che salario mi offrite?». E loro mi hanno risposto: «Cinque testoni». Guadagnerei di più a lavorare in una qualunque banca di Londra!

Vuoi dire ancora qualcosa prima di andare via?
No, veramente no. Senti, devo andare ora, devo farmi una bella nuotata. SPLASH!

Con il notevole allargamento della base dei votanti le carte si rimescolano e vecchie glorie tornano, anche se non in modo eclatante, alla ribalta. Cauldron II conquista meritatamente la pole position, totalizzando la maggioranza relativa dei consensi. Avremo una zucca al potere per questo mese.

(a cura dell'Ufficio Elettorale)

1. (29) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

2. (2) WINTER GAMES
US GOLD/EPYX
ZZAP! PAGELLA 94%

3. (27) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

4. (26) BOMB JACK
ELITE
ZZAP! PAGELLA 47%

5. (–) LEADER BOARD
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

6. (7) URIDIUM
HEWSON
ZZAP! PAGELLA 94%

7. (–) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 95%

8. (18) PITSTOP II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 91%

9. (9) INTERNATIONAL KARATE
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 91%

10. (6) COMMANDO
ELITE
ZZAP! PAGELLA 77%

11. (–) MATCH DAY
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

12. (11) SUMMER GAMES II
EPYX
ZZAP! PAGELLA 97%

13. (–) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

14. RAMBO
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 65%

15. (22) KORONIS RIFT
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 96%

16. (14) WAY OF EXPLODING FIST
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 93%

17. (12) EIDOLON
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 97%

18. (–) FAIRLIGHT
THE EDGE
ZZAP! PAGELLA 90%

19. (17) SPELLBOUND
MAD/MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 94%

20. (–) ALTER EGO
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

21. (–) BARRY MC GUIGAN'S BOXING
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 91%

22. (21) ZOIDS
MARTECH
ZZAP! PAGELLA 96%

23. (20) ROCK'N'WESTLE
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 53%

24. (3) MERCENARY
NOVAGEN
ZZAP! PAGELLA 98%

25. (–) BALLBLAZER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 98%

26. (–) ELEKTRA GLIDE
ENGLISH SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 38%

27. (–) NEXUS
NEXUS
ZZAP! PAGELLA 90%

28. (–) ROCKFORD'S RIOT
MONOLITH
ZZAP! PAGELLA 90%

29. (–) SEVEN CITIES OF GOLD
ELECTRONIC ARTS
ZZAP! PAGELLA 96%

30. (–) THING ON A SPRING
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 93%

ZZAP! PARADE

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

....

....

I miei giochi preferiti:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

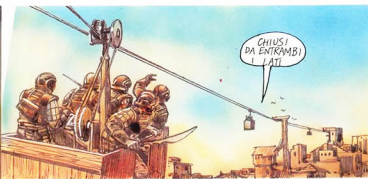
5 ....

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ariberto, 20 - 20123 Milano

RIASSUNTO:
I passeggeri dell'aereo di linea **Arcadia** erano prigionieri in un mondo sconosciuto. L'uomo chiamato **Cross** aveva l'incarico di salvarli. In effetti era solo in parte un uomo: era un miscuglio tra umano, computer e virus che prese vita durante lo scontro dell'Arcadia. Era uno strano ibrido, ma era libero e combatteva. **Lui era la loro unica speranza...**

THE TERMINAL MAN

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

NON ABBIAMO SPERANZE CROSS, STANNO ARRIVANDO...
CHIUSI DA ENTRAMBI I LATI
CI HANNO PRESO!
NON ANCORA! SE POSSO TENERE QUESTA PULEGGIA DI FERRO USO IL VIRUS PER AMPLIFICARE LA RESISTENZA ELETTRICA
PIU' ENERGIA! FORZA, PRENDI FUOCO! BRUCIA!
CON L'ULTIMA ENERGIA RIMASTA, CROSS BRUCIÒ IL CAVO CHE REGGEVA IL CARRELLO: C'ERANO SOLO POCHI METRI DA FARE
TENETEVI GIÙ: IL CARRELLO AMMORTIZZERA' LA CADUTA
PER LE GUARDIE LA CADUTA FU SENZ'ALTRO PEGGIORE E... FATALE!
AIEEE!
NON POSSO MUOVERMI. HO USATO TROPPA ENERGIA NON POSSO NEMMENO SOPPORTARE LA MIA FORMA CORPOREA
NON PREOCCUPARTI FUORI C'E' IL CAOS PIÙ TOTALE, NON CI SEGUIRANNO MAI POSSIAMO SPARIRE PER GIORNI E GIORNI.
NO! DEVO TROVARE LA CATTEDRALE E ANDARE ALLA CERIMONIA SOLO QUESTO CONTA

IL GIORNO SEGUENTE NELLA GRANDE CATTEDRALE CHE DOMINA LA CITTÀ...
È UNA FOLLIA! È QUI CHE TI VUOLE VILGARRE: E TU FARESTI MEGLIO A ESSERE DALLA PARTE OPPOSTA DEL PIANETA!
UNA VOLTA TANTO HA RAGIONE, CROSS VILGARRE STA GIOCANDO IN CASA E TI STA MANIPOLANDO!
FATE QUELLO CHE DICO: VENITE CON ME AL RITO DI PURIFICAZIONE O ANDATEVENE
È SCRITTO CHE COLORO CHE RINNEGANO GLI DEI DEVONO ESSERE PURIFICATI NELLA STANZA DEGLI DEI!
SONO I NOSTRI PASSEGGERI
E QUELLO LÌ SEDUTO IN PRIMA FILA DEVE ESSERE VILGARRE! MA COSA POSSIAMO FARE?
...E DEVONO SALIRE E NON RITORNARE MAI PIÙ...
VILGARRE MI STA MANIPOLANDO: MA HO QUALCOSA CHE LUI VUOLE. NON SO COS'È... MA È L'UNICA ARMA CHE ABBIAMO.
CHI HA QUALCOSA DA DIRE CONTRO IL FATTO CHE GLI ERETICI VENGANO PURIFICATI?
IO HO QUALCOSA DA DIRE!
OH BENE: FINALMENTE SI COMPORTA COME UN ESSERE UMANO CORRENDO I RISCHI E IMPARANDO L'ARTE DI ARRANGIARSI.
LO SPERO MANDRELL MA HO PAURA CHE STIA IMPARANDO ANCHE L'ARTE DI IMPAZZIRE!
E C'È QUALCUN'ALTRO CHE HA QUALCOSA DA DIRE
VILGARRE, IL VOSTRO SIGNORE DIFENDERÀ GLI ERETICI.

MASTER
HOT·S
HAI VISTO CHE PREZZI?
HOLE IN ONE
CBM 64
Lit. 9.900
SPELLBOUND
M.A.D. GAMES
CBM 64, CBM 16
Spectrum, Amstrad
Atari 800/130
Lit. 9.900
Master of Magic
CBM 64
Spectrum
Lit. 9.900
Molecule Man
Spectrum
MSX, Amstrad
Lit. 6.600
NINJA
CBM 64/128
Atari 800/130
Lit. 9.900
KIKSTART
CBM 64/128
Spectrum
Amstrad
Lit. 6.600
Soft Center Mastertronic sas Via Mazzini,

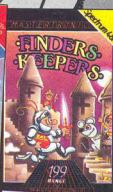
Mastertronic Lit. 6.600
MAD Lit. 9.900

HOLLYWOOD or Bust

CBM 64/128
Lit. 6.600

BUMP SET SPIKE!

CBM 64/128
Lit. 6.600

FINDERS KEEPERS

CBM 64, CBM16
MSX, Spectrum,
Amstrad **Lit. 6.600**

THE LAST V8

MAD GAMES

CBM 64/128
Amstrad
Atari 800/130
Lit. 9.900

Speed KING

CBM 64/128
Atari 800/130
Amstrad, MSX, CBM 16
Lit. 6.600

OCTAGON SQUAD

Spectrum
Lit. 6.600

5 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

THE ARCADE
La nuova generazione di joystick

- Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità
- Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.
- garanzia 12 mesi

THE ARCADE TURBO

THE ARCADE beige

PROF/COMPETITION

THE ARCADE nero

SUZO

SOFT center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255